



Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 14 - Febrero - 995 ptas - 5'98 €

47

2001: El año de Sonic

¡Descubre sus dos
nuevas aventuras!

¡No te los pierdas!

Tomb Raider Chronicles
Vanishing Point
Tony Hawk's 2

Guías definitivas

Metropolis Street Racer
Jet Set Radio
Shenmue (2ª parte)

PHANTASY STAR ONLINE

El rol ya se juega en Internet

DREAMON 17: 6 DEMOS JUGABLES: TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 • ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
KISS PSYCHO CIRCUS • DONALD DUCK • STUPID INVADERS Y 2 VIDEOS: HALF LIFE • SPAWN

Llega la hora de la acción



El año que acabamos de estrenar se presenta de lo más movido para nuestra consola. Hay muchos buenos títulos en desarrollo, y entre ellos destaca una nueva hornada de juegos de acción, capaces de hacer que los disparos resuenen en todos los rincones de nuestro hogar. Vamos a disfrutar de arcades con vista subjetiva, como «Outtrigger» o «Unreal Tournament»; habrá también otros en los que el componente de aventura sea más importante (nos referimos ahora a «Alone in the Dark IV» o «HeadHunter»), y tendremos incluso oportunidad de sacar a relucir nuestras dotes como estrategas en «Commandos 2». ¡No vamos a tener descanso!



Director: Amos Gómez

Directora de Arte: Susana Lurguio

Redacción:

Redactor Jefe: Javier Acad

Óscar: Emilio de Lara

Colaboradores: David Caldeira, Miguel Calabro,

Daniela Tancos, Rubén Hozzaga, Sergio Merles,

Aguirre Galano y Jaime Miguel Caspe

DISEÑO Y AUTOMATIZACIÓN:

Diseño: Bruno Augustina Nolas

Secretaría de Redacción: Ana María Tenenbaum

Editor: ROBERT PÉREZ S.A.

Director General: Carlos Pérez

Directores de Publicaciones: Mariano Perera

Directores Editoriales:

Amos Gómez, Mac Páez, Cristina Fernández

Director Comercial: Javier Tullio

Directores de Marketing: María Moya

Directores de Distribución: Luis Gómez-Castellón

Directores de Producción: Juan Gómez

Coordinadores de Producción: José Barco

Departamento de Diseños: Javier Del Sol

Fotografía: Pablo Alvarado

Departamento de Circulación: Priscila Blanco

Departamento de Suscripciones:

Cecilia del Río, María del Mar Salazar

PUBLICIDAD:

RAMIRE: Directora de Publicidad: Mónica Mera

E-mail: monica@ramire.com.ar

Jefe de Publicidad: Numa Sánchez

Coordinadora de Publicidad: Pilar Flores

E-mail: pilar@ramire.com.ar

Oficina: Páez Traversa 8, 9° planta 2000 Madrid

TF 902 11 13 15 Fax 902 11 84 32

CEVANTE: Federico Añel

Oficina: 2° A, 4502 Valencia

TF 96 352 60 90 Fax 96 352 54 25

ROBERT: María Luisa Morillo

Oficina: 2° A, 4870 Almería (Almería)

TF 94 487 80 71 Fax 94 487 96 30

CATALINA BALBARR: Juan Carlos Sierra

E-mail: jcsierra@ramire.com.ar

Oficina: 195, 4° 28034 Barcelona

TF 93 230 43 24 Fax 93 205 57 86

ANOLUCIA: María Luisa Calabro

Oficina: 6, 41000 San Lucas la Mayor Sevilla

TF 95 570 00 32 Fax 95 570 30 18

INISACCIÓN:

Oficina: Páez Traversa 8, 2° planta 2000 Madrid

TF 902 11 13 15 Fax 902 12 04 45

SUSCRIPCIONES:

TF 902 12 03 42-902 12 03 42 Fax 902 12 04 47

Distribuciones (DISTRIBUCIÓN):

Oficina: General Páez 23, 2° planta, 2000 Madrid

TF 91 412 66 30

Transporte: INISACCIÓN, TF 91 747 80 00

Impresión: I.E. PROTYPE S.A.

Distribución Logística: 38-41509-1009

Seguros: Interseguros para Interseguros

el Seguros Interseguros, S.L.

INVESTIGACIÓN: INISACCIÓN no se hace necesariamente responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o sistema de los contenidos de esta publicación en todo o en parte, sin permiso del editor.

Toda vez que se imprime en Papel Reciclado y con un 50% de ahorro.

Holby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



Sumario

Número 14 - Febrero 2001

☐☐☐ Panorama

► 08 - Actualidad

Si quieres estar al día de todo lo que rodea a tu consola, no dejes de leer estas páginas. Te adelantaremos el regalo que va a venir con «Phantasy Star Online», o las pegas basadas en juegos

► 14 - Internacional

¿Te suena la película «Posesión Infernal»? Pues en EEUU acaba de salir «Evil Dead», un juego basado en la trilogía de terror

► 15 - Arcade

Ahora que «Gauntlet» ha vuelto a poner de moda «Space Hammer», Sega tiene a punto su continuación: «Planet Hammer»

☐☐☐ Reportaje

► El aniversario de Sonic

El año azul que trabajó como mascota de Sega cumple diez años, y nosotros queremos celebrarlo en nuestra compañía. Si vienes a la fiesta, descubriremos cómo serán sus próximos juegos

☐☐☐ Previews

► 20 - Phantasy Star Online

El esperado RPG de Sega está ya a punto de llegar a España. Aquí tenemos cuatro páginas para que se te haga la boca agua

► 24 - Vanishing Point

Acción está ganando a punto el motor de su nuevo simulador de coches, y nosotros ya tenemos dados unos vueltas con él

► 26 - Fighting Vipers 2

Un nuevo juego de lucha aparece en el horizonte de Dreamcast. Seguro que te suena, porque es un clásico de los años de Saturn

☐☐☐ Novedades

► 28 - Tomb Raider Chronicles

La arqueóloga más maestra del universo "jugable" protagoniza un regreso sorprendente... ¿cuánto no estaba muerta esta chica?

► 32 - Gun Bird 2

Cazamos no para de lanzar juegos, y no te creas que todo son juegos de lucha. Aquí tienes un matamariano de los clásicos

► 33 - Tony Hawk's Pro Skater 2

El patinador más experto no solo sigue estando en forma, sino que también ha aprendido a hacer nuevos movimientos

► 36 - Project Justice

Los institutos japoneses están muy arden, y si no, que se lo digan a los protagonistas de esta continuación de «Road School»





**Este mes,
en nuestro
GD-Rom:**

DreamonTM Volume 17



© Sega Europe Ltd 2000 2001

- ▶ **38 - Spawn**
Uno de los cómics más famosos de los últimos años llega a Dreamcast convertido en juego de lucha
- ▶ **40 - Dave Mirra**
- ▶ **42 - Rainbow Six**
- ▶ **44 - Toy Racer**
- ▶ **46 - Aqua GT**
- ▶ **47 - Star Wars Demolition**

4:1 Zona Abierta

▶ Tu sección

Pasen, vean y participen. ¿O es que toda la revista la tenemos que hacer nosotros? Estas tres páginas es las dejamos para vosotros

4:1 Guía de compras

▶ Te ayudamos a decidirte

El catálogo de Dreamcast no para de crecer, y también han dado vez más usuarios que quieren consejo antes de comprar un juego

4:1 Guías y trucos

▶ 58 - Metropolis Street Racer

El impresionante simulador de fluirte recuerda un montón de coches y secretos. Nosotros lo hemos exprimido para vosotros

▶ 64 - Jet Set Radio

La emisora pirata de Tokyo lanza a los cuatro vientos todos los pasos que hay que seguir para dominar el mundo de los "skaters"

▶ 72 - Shenmue (disco 2)

Ryo Hazaki ha llegado al puerto de Yokosuka, pero no está solo. Nosotros le hemos acompañado hasta el final de su segundo disco

▶ 80 - Especial Trucos

Claves, secretos, contraseñas. ¿No hay ni un juego que se resista?

4:1 Generación Dreamcast

▶ 86 - Ocio

Te damos un montón de propuestas para que mates el tiempo libre que te quede entre partida y partida con tu consola favorita

▶ 89 - Electrónica

Los "cacharros" más punteros siempre caben en nuestra revista

Demos Jugables:



▶ Ultimate Fighting Championship

Aunque el juego se resiste a salir en España, nosotros te damos una nueva demo para que pruebes a luchar con estos "bestias"



▶ Tokyo Highway Challenge 2

Las autopistas de la capital nipona siguen siendo el escenario de estas carreras, ahora con mejor calidad gráfica que en el original



▶ Stupid Invaders

Una aventura gráfica protagonizada por los marcianos más tontos de la galaxia. ¿O es que os creáis que el Shole iba de broma?



▶ Donald Duck Quack Attack

Hasta el pato Donald se apunta a la moda Dreamcast, y protagoniza este simpático juego de plataformas en tres dimensiones



▶ Kiss Psycho Circus

Los componentes del famoso grupo heavy se han pasado al mundo de los accedidos en primera persona. ¡Mata a ellos!

Videos:

- ▶ Spawn
- ▶ Half Life

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio Móxico, en el que se pueden consultar datos acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h a 14h y de 18h a 22h de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 16 16 01**

CADA 0.4
ALGUIEN CA

QUAKE III ARENA

**Ahora puedes jugar On-line hasta el agotamiento
con Oreamcast y la Tarifa Plana de Telefónica***

* Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 00.00 h a 00.00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional.



Activision

RASTER
-PRODUCT- SAS

SEGUNDOS EN LA RED



...ados estais invitados a conocer el sabor metálico del miedo. Superaréis el umbral saludable de adrenalina. Podréis elegir entre más de 80 guerreros y saltaréis a la arena para competir con el juego on-line más adictivo. Pero recordad que al final de la fiesta sólo podrá quedar uno. Estais invitados. Quedais advertidos.



Dreamcast

EXCLUSIVO BANDA ANCHURA

Quieres probar **SONIC ADVENTURE 2**

¡Sega regalará una demo jugable con «Phantasy Star Online»!

Si, es cierto. El día de los inocentes pasó hace tiempo, y además con estas cosas no se broman. Como ya sabéis (y si no, leed nuestro reportaje de este mismo número), Sonic cumple diez años en el 2001, y Yajū Naika y sus muchachos del Sonic Team quieren celebrarlo de una manera muy especial: regalando una demo jugable de «Sonic Adventure 2» junto con «Phantasy Star Online».

La demo incluirá el primer nivel del juego, que nosotros ya hemos probado convencionalmente. ¿Nuestra opinión? En dos palabras: ¡qué pasada! Si comprar «PSO» ya minimiza la pena de por sí, ahora que es oficial que va a incluir esta sorpresa, seguro que ninguno de vosotros se queda en frío.



¿Un nuevo **Grandia**?

El siguiente capítulo del RPG de Game Arts podría estar ya en desarrollo



El colectivo de mundibugs y cobillas de diversa especie que tanto abunda por Internet ha tenido en los últimos días un tema de conversación destacado. Resulta que Ubi Soft, la compañía encargada de la distribución de «Grandia 2» en Europa, ha registrado también el dominio «Grandia3.com» en la red, en un paso que podría ser algo así como una reserva para lo que pueda venir en el futuro.

Las conjeturas que se pueden sacar son claras: ¿es que acaso Game Arts está ya programando un nuevo capítulo de su RPG? Bueno, no hace falta ser muy espabilado para darse cuenta de que por ahí pueden ir los tiros, ¿verdad?

¡Danos tu opinión!

opinion@elcomercio.es

A parte de esto todo, hemos decidido abrir un nuevo botón de sugerencias, para con el que digáis lo que pensáis sobre la revista. Esperamos que en los mensajes que nos enviéis a la dirección que aparece aquí arriba nos contéis las cosas que más os gustan, cuáles otras creéis que debemos mejorar, e incluso qué es lo que echáis de menos en estas páginas. Seguro que con vuestras aportaciones, logramos hacer que la revista mejore en cada número.



La revista japonesa Famitsu le dio una puntuación que rozó el máximo posible

PSO PASA LA PRUEBA MAS DURA DEL LEJANO ORIENTE

Todos los juegos que se lanzan en Japón tienen que pasar por las exigentes manos de nuestros compañeros de la revista Famitsu, que además de ser la más prestigiosa del país nipón, es también la más rigurosa a la hora de puntuar cada novedad.

En embargo, «Phantasy Star Online» no ha tenido problemas para salir airoso del trance. No sólo consiguió que le dedicaran la portada, sino que además consiguió una nota excelente: dos redactores lo pusieron en diez, y el otro se quedó «solo» en un nuevo



Sega dio un adelanto de WILD RIDERS

Es un nuevo juego de motos que estará pronto disponible para la placa Naomi 2

Sega acaba de sacar a la luz los primeros imágenes de «Wild Riders», uno de los varios juegos que está programando para su nueva placa Naomi 2. Por lo que sabemos, y por lo que esa imagen que nos caracteriza nos permite deducir, va a ser un juego de velocidad a medio camino

entre «Crazy Taxi» por aquello de las persecuciones urbanas y «Jet Set Radio» porque sus gráficos seguirán ese estilo de dibujo animado que hace en el juego de los patrocinadores.

Cómic por el momento no podemos decir mucho más, se animamos a que imaginéis estos personajes en movimiento sobre la potente placa arcade.



Hoyos bajo par en Internet

Los japoneses juegan online con «Net Golf»



Todos los que hoyos probado alguna vez un juego de golf, estarán de acuerdo con nosotros en que lo más divertido es enfrentarse a un amigo hoyo tras hoyo, hasta llegar al final del recorrido del campo.

En Japón, donde la afición a este deporte es enorme, también lo saben, y aprovechando la conexión a Internet de Dreamcast, Sega ha tenido la magnífica idea de lanzar «Net Golf». El juego incluye seis personajes, y tiene escenarios en lugares como Japón, Hawai o Florida. Como os podéis imaginar, la posibilidad de disputar partidos a través de la red es su punto fuerte, y también motivo de envidia para nosotros. ¿Llegará aquí algún día? De momento, «no comment».

bizarro

Las creaciones de «Metropolis Street Racer» acaban de aparecer en su página web que tienen dos nuevos proyectos en preparación. Se llaman «PROJECT SWINGERS» y «SHOCKSCREEN», pero todavía no han desvelado ni siquiera para qué están hechos.

El ofertón de

CENTRO MAIL

¡Una Dreamcast y cuatro juegos por 34.900 ptas.!

Seguro que la mayoría de vosotros ya tenéis una Dreamcast, pero eso no nos impide destacar aquí la jugosa oferta que ha lanzado Centro Mail. Se trata de un pack que incluye una Dreamcast, con el mando correspondiente, más los juegos «ChuChu Rocket!», «Speed Devils», «Monaco GP2» y «Samurai Alatares», por sólo 34.900 pelillas.

Ya sabéis, si tenéis algún amigo que todavía no se haya subido al carro de los 128 bits, decidle que no deje pasar esta ocasión de convertirse en «dreamer».



MÁS RITMO PARA TUS MARACAS

Sega lanza «Samba de Amigo 2000» con nuevas canciones

Nuestros amigos japoneses, que suelen ir siempre por delante nuestra en estas temas, ya pueden montar joropo con la nueva edición de «Samba de Amigo».

El juego mantiene el espíritu bailable del original, pero añade algún que otro movimiento y lo que seguro que os interesa más: un montón de canciones nuevas. En la lista sobresalen temas tan rumberos como «Sambolero», «Salamaté» o «Volare», entre otros.

Aunque todavía no está confirmado se comenta que el juego llegará a Europa a lo largo del año (con la etiqueta de 2001, claro).



anuncio

• Sega Japan ha confirmado que está preparando un nuevo juego online. Se llama «FARNATION», y la idea es que siga un concepto similar al del RPG «OverQuest», para PC: habrá un mundo abierto 24 horas al día durante 365 días al año, en el que coincidirá miles de jugadores en todo momento.

Nuevo mando de Aplisoft

¡Programa todos tus movimientos!



¿Estás pensando en comprar un nuevo mando para tu Dreamcast? Entonces seguramente te interesa saber que la compañía Aplisoft ha puesto a la venta el «Advanced Replacement Joypad», un periférico que, además de tener un nombre así de rimbombante y las funciones clásicas de un mando normal, incorpora también una opción para programar todos los botones. Su precio de venta recomendado es de 3.790 pesetas.

Spiderman lanza sus redes sobre Dreamcast

Activision anuncia que convertirá el juego del hombre araña

Los fans de los cómics fueron anteayer los primeros en saber que Activision no se quedará con la idea de convertir a nuestra consola el juego basado en el personaje que salió hace ya unos meses por PlayStation.

Treasure, la compañía japonesa, se confirmó que el juego incluirá diversas mejoras gráficas, acorde con la potencia de nuestra consola, aunque seguirá el desarrollo que ya se pudo ver en el original. Como detalles especiales, durante su desarrollo recreamos telas de araña, además por las paredes de edificios, y visuales ligeros como el Daily Globe o el New York Times, así como el New York.



Crece el interés por Alone in the Dark IV

La versión de Dreamcast marcha viento en popa

Infogrames nos acaba de enviar una nueva remesa de imágenes de *Alone in the Dark IV* que no hacen más que confirmar que se trata de uno de los títulos más esperados.

¿Habéis visto qué gráficos? ¿qué texturas? ¿qué juegos de luz? Sin duda, la continuación de este clásico del terror va a ser un auténtico bombardeo para nuestra consola, y cada vez queda menos para tenerlo entre nosotros. Muy pronto, siendo la fecha oficial de lanzamiento, así que esperadnos que llegas pronto a nuestra redacción una versión jugable.



¿Qué hace una Saturn en pleno año 1986?

EL GRAN LAPSUS DE SHENMUE

Dejados repetir una vez más que *Shenmue* es una obra maestra con un nivel de realismo casi absoluto. ¿Cien? Pues sí, porque hay un detalle clamoroso que se le escapa a tu Suzuki.

La verdad es que caer en la cuenta no es fácil, pero ya os habéis encargado de recordárnoslo en los correos electrónicos que nos mandáis a la redacción. Venís a ver si la acción del juego se desarrolla en el año 1986. ¿Cómo es que Ryo Hazuki tiene una Saturn en su habitación? Eso nos gustaría saber a nosotros, porque la consola de Sega se salió hasta varios años más tarde. ¿O es que Ryo tuvo un prototipo antes que nadie?



JUEGOS de Cine

La lista de películas que se inspiran en los videojuegos sigue creciendo mes a mes

Aunque entre el cine y los videojuegos siempre ha habido cierta relación (pelo como «Mortal Kombat» o «Street Fighter» lo atestiguan), parece que en los últimos tiempos las producciones se han dado cuenta de que los juegos son un Min para la pantalla grande. ¿Que os parezca si hacemos un repaso de las películas que se juegan: ¡perdon, se están rodando en la actualidad?

• **Tomb Raider:** La Paramount sigue adelante con el rodaje de la aventura de Lara Croft, que como sabéis será interpretada por Angelina Jolie, la chica-cadón de la foto de al lado. El estreno está previsto para verano pero ya circula un trailer por Internet (www.tombraidermovie.com)

• **Nightmare Creations:** Ha sido el último juego en apuntarse al club, gracias al acuerdo al que ha llegado Kallisto con APG, una productora independiente, y Le Studio Canal para llevar al cine la aventura de Adam Crowley. Va a ser dirigida por Rulph Zondag, el responsable de la reciente «Dinosaurio».

• **Shenmue:** La aventura de Yu Suzuki ha dado el salto a la pantalla grande en Japón: aunque es una recopilación, con escenas añadidas, de los CG que aparecen en el juego.

• **The House of the Dead:** Como os dijimos en su día, Sega está negociando con Mindline Entertainment la posibilidad de rodar esta película de zombies inspirada en su famoso juego.

A esta lista podemos añadir también los títulos que han recorrido el camino contrario, desde los portales de los cines a nuestra consola. En esta categoría entrarían «Dinosaurio», «Toy Story 2», «Jedi Power Battles» o «Episodio I: Raza»... Ya veis, la conexión está que arde!



TOMB RAIDER CHRONICLES

CONCURSO



¿QUIERES LLEVARTE A
LARA CROFT A TU CASA?
¡PUES DEMUÉSTRANOS
QUE LO SABES TODO SOBRE
SU NUEVA AVENTURA!

SORTEAMOS
15 JUEGOS



PREGUNTAS

1/¿CUENTA-LARA EN ESTA
NUEVA ENTREGA CON
MOVIMIENTOS ADICIONALES?

A/SÍ, BAILA TANGO

B/SÍ, MONTA EN PATINETE

C/SÍ, SE BALANCEA EN CUERDAS
SUSPENDIDAS EN EL AIRE

2/¿EN CUÁL DE ESTOS
LUGARES SE DESARROLLA
UNA DE LAS FASES DEL
JUEGO?

A/EN UN SUBMARINO
NUCLEAR RUSO.

B/EN EL PARQUE DE
ATRACCIONES DE MADRID.

C/EN EL PARTENÓN.

3/¿PERMITE LA INTELIGENCIA
ARTIFICIAL DEL JUEGO QUE
LOS ENEMIGOS REACTEN EN
ANTE CUALQUIER SONIDO
O MOVIMIENTO?

A/LOS ENEMIGOS NO
SON INTELIGENTES

B/CUANDO LARA LES SILVA
C/SÍ, SIEMPRE

BASES DEL CONCURSO

1. Podrás participar en el concurso todos los días de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revistas Oficiales Dreamcast. Apartado de correo 450, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una envelope del sobre "CONCURSO TOMB RAIDER CHRONICLES".
2. Entre todos los correo recibidos que hayan contestado correctamente, se seleccionará al azar el que ganará un juego TOMB RAIDER CHRONICLES para DC. La entrega no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Se podrá entrar en el concurso los lectores que envíen el cupón entre los días 1 de mayo y 31 de febrero de 2001.
4. La selección de los ganadores se realizará el 27 de Febrero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Abril de 2001 de la revista Oficial Dreamcast.
5. El juego de tener parte en este sorteo implica la cesación total de sus eses.
6. Cualquier supuesto que se produzca no especificado en estas bases será resuelto inmediatamente por los organizadores del concurso: Hobby y Hobby Press.



CORE EIDOS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: _____

DIRECCIÓN: _____

LOCALIDAD: _____

PROVINCIA: _____

TELÉFONO: _____

RESPUESTAS: 1: _____ 2: _____ 3: _____

Terroríficamente divertido



Los yanquis se ríen del miedo jugando a «Evil Dead: Hail to the King»

Seguro que los amantes del cine de terror conocen la trilogía que forman "Poseídos infernal", "Terroríficamente muertos" y "El ejército de las tinieblas". En ellas, Ash, su protagonista, se dedica a despachar a todo tipo de criaturas infernales armado con una sierra eléctrica, y a THQ se le ha ocurrido trasladar el planteamiento a Dreamcast.

«Evil Dead: Hail to the King», que así se llama el juego, es una aventura que acaba de aparecer en Estados Unidos, y en la que se mezclan la exploración, los puzzles y, por supuesto, los combates. La propuesta ya se ha visto anteriormente, pero lo que distingue a «Evil Dead» es que mantiene uno de los elementos característicos de las películas: el humor negro que le pone un toque diferente a los sustos que nos pegan.

Nuestro objetivo en el juego es encontrar a Jenny, nuestra novia, y también recoger las páginas del Necronomicon, el libro que ha provocado que todo se llene de flamas revividos y demás gentuza sobrenatural. Para ello, Ash cuenta con una opción muy interesante, como es la posibilidad de usar un arma con cada mano. Así puede hacer frente a un ejército en el que figuran hasta 20 tipos de enemigos distintos, y sobrevivir durante las casi 30 horas de acción que tiene el juego. ¿Alguien quiere intentarlo?



SUSTOS A LÁPIZ

Estos hechos pertenecen a la línea lateral del desarrollo del juego. THQ está trabajando en un nuevo juego, y el resultado es una aventura en la que nos enfrentamos por acciones memorizables, con imágenes de cámara que recuerdan al particular enfoque de las películas originales.



Versión original

«Evil Dead» está inspirado en uno de los trilogías más famosas del cine de terror de los últimos tiempos: para no equivocarse el argumento de las películas. La acción está situada justo después de lo que se vio en la película original, cuando Ash regresa a la subterránea en la que comenzó a tocar los sonidos demoníacos, etc. Lo que él han cambiado es integrados en la ambientación. Hasta el punto de que Bruce Campbell, el actor que hizo de Ash, también en los juegos se ve al personaje que estábamos en el juego.



«Evil Dead» es una aventura de terror con toques de humor negro que, si todo sale bien, llegará a nuestro país dentro de muy poco tiempo.



Ash, con su sierra eléctrica en mano, se dispone a cortar en pedruzcos los tentáculos y a girar los engranajes malditos del mal.



La cámara del juego es el elemento clave de las películas, y nosotros tenemos que seguir ahí a buscar a nuestra novia.



Un clásico

ENTRA EN EL NUEVO MILENIO

Quince años después, «Planet Harriers» retoma la acción de «Space Harrier»

El arcade «Space Harrier» figura en el cúmulum del gran Ya Suzuki desde el año 1985, y en este tiempo se ha convertido en un clásico. Han tardado que transcurrieran quince años para que Amusement Vision le dé al concepto original una pasada por la poderosa placa Hiron, y gracias a ello está cada vez más cercano el momento de disfrutar en los recreativos del fabuloso «Planet Harriers».

El juego mantiene la fórmula conocida, vertiendo por cada fase, esquivando obstáculos y disparando contra manadas de enemigos. Sin embargo, como es lógico, ha multiplicado por mil su calidad gráfica. El arcade escalado de objetos ha dejado paso a un impresionante entorno 3D que avistamos suavemente a toda velocidad.

El desarrollo también tiene novedades, como la posibilidad de fijar a varios enemigos para acabar con ellos a la vez, el empleo de tres botones (dos clases de disparos y unas bombas) y la opción de comprar mejoras para nuestro personaje.

Ahora, como de costumbre, sólo queda sufrir con una conversión a Dreamcast, y no sólo la recreativa en cuanto se deje ver por nuestro país.



De izquierda a derecha, Guren, Daisy, Nick y K. Los cuatro protagonistas del juego. Podrán conseguirse siempre con los bonos que recompense al acabar con los enemigos.



Los creadores de títulos como «Virtua Striker» o «Daytona USA» nos traen ahora un juego con una calidad gráfica casi insuperable.



La placa Hiron le da a este ya futurístico «Space Harrier» el «look» de «Planet Harriers». Por cierto, el que está probando «Virtua Striker» y «Daytona USA».



«Virtua Striker» es una de las joyas de final de fase y su también espectacular es un gran indicador de la calidad que resulta acabar con él.

LA DÉCADA VERTIGINOSA

El año 2001 es muy especial para Sega. Sonic celebra su décimo aniversario, y lo hará estrenando dos nuevos juegos. ¿Quieres participar en la fiesta de cumpleaños que le hemos preparado?



SONIC

CUMPLE 10 AÑOS



HISTORIA DE UN ÉXITO

Cuando el año 1991, una época marcada por grandes divisiones: las viejas consolas de 8 bits frente a las maquinazas de 16. Sega contra Nintendo, Mario frente a... ¡un momento! ¿qué personaje tenía Sega para competir al éxito del fontanero? Era necesario crear uno originalmente, y el encargado de hacerlo fue Yuji Naka. De su inagotable imaginación nació Sonic, un puerocómputo azul entendido para competir con Mario por el trono de las plataformas, aunque desde una perspectiva muy diferente: la velocidad sería la nota predominante en sus juegos, lejos de la investigación más tranquila de la estrella de Nintendo.

Así, el primer «Sonic the Hedgehog» va la luz en Mega Drive y Master System primero, y meses después en la portátil Game Gear, convirtiéndose casi de inmediato en uno de los grandes personajes del firmamento consolero. A partir de aquí, se inicia una carrera, y nunca mejor dicho, en la que hemos tenido de todo: continuaciones de la serie («Sonic 2» y «Sonic 3»), pases por las sucesivas consolas que fue lanzando Sega («Sonic CD», para Mega CD; «Sonic 3D» y «Sonic Jam» y «Sonic R», para Saturn), desviaciones de la línea plataforma original («Sonic Spinball», «Sonic Drift» o «Sonic Labyrinth») y hasta grandes proyectos que nunca vieron la luz, como «Sonic X-Trans» para Saturn.

Por supuesto, la progresión de Sonic ha ido en paralelo a los avances tecnológicos en el campo de las consolas y de la programación, y si los 128 bits de Dreamcast son el máximo exponente hoy en día, el genial «Sonic Adventure» representa, por el momento, la obra cumbre del Sonic Team. Y es que a la entrañable mascota de Sega le ocurre como a los buenos vinos: mejora a medida que va cumpliendo años. De momento van diez, y si pruebas la página verás de qué forma tan espléndida parece celebrarlo. Sólo nos queda decir: ¡que cumpla muchos más!



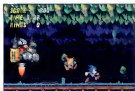
«Sonic the Hedgehog» (Mega Drive). El primer Sonic de la historia ya corría a velocidades vertiginosas en 16 bits.



«Sonic the Hedgehog» (Game Gear). La portátil de Sega lleva el honor de ser el primer puerocómputo azul en el 90.



«Sonic 3D» (Mega Drive). La primera vez que Sonic se apartó de las dos dimensiones. También salió en Saturn.



«Sonic 2» (Mega Drive). En la segunda parte de sus aventuras, Sonic nos presenta a Tails, un zorro con dos colas que se convirtió en su compañero inseparable a partir de sus aventuras.



«Sonic CD» (Mega CD). Para muchos, uno de los mejores juegos de nuestra historia: aunque tiene pocas 3D, ofrece algunos pasos al pasado y al futuro, y también como protagonistas a Amy Rose y a Metal Sonic.

¿Sabías que...

- ✓ Sonic ha intervenido en casi 90 juegos, tanto en el papel de protagonista principal como en el de secundario.
- ✓ Se carrera en solitario se le está a prestar «Sonic». De la segunda parte ya nos llevamos a Tails, y a partir de entonces han ido llegando otros personajes como Amy, Knuckles, etc.
- ✓ El Doctor Robotnik, su archienemigo, también se conocido como Dr. Eggman.
- ✓ En alguno de sus juegos, ha llegado a hacer de bala de pistola («Sonic Spinball») o de piloto de carreras («Sonic Drift»).
- ✓ El puerocómputo azul no trabaja para las consolas de Sega en exclusiva; también ha hecho sus pinitos en otras plataformas, como el PC o Neo Geo Pocket, por ejemplo.
- ✓ Su última aparición ha sido en el genial «Shenmue»- Ryo Hazuki puede controlar una ligueta azul en una adictiva coligiera.



Chico, ¡qué suerte has tenido!
¡Cuando te vi caer...!

«Sonic Adventure»- «Shenmue». La gran obra maestra del Sonic Team ha marcado hasta qué punto se exigía poder. Todo el poderío de los 128 bits de la nueva consola de Sega: el comienzo del puerocómputo estrella de la compañía.



Sonic Shuffle ¿JUGAMOS A LAS CARTAS?

El primer juego de Sonic que nos llega en este año que acabamos de estrenar supondrá un cambio de concepto radical con respecto a todo lo que el personaje azul nos había enseñado hasta la fecha.

En «Sonic Shuffle» no vamos a saltar plataformas a una velocidad descomunal, e el mismo tal y como lo hicimos en títulos anteriores. Este juego, que ha sido programado por Hudson, nos sumergirá en un nuevo género, el «party game»: más próximo a los típicos juegos de mesa, con un tablero por el que avanzar, tiradas de dados y cartas que nos ayudarán a conseguir un objetivo bien conocido para todos nosotros: reunir todas las monedas del caso.

Aunque tendrá un modo para jugar en solitario, la jugabilidad de verdad vendrá cuando lo hagamos en compañía, tanto a la antigua usanza, con un mando conectado en cada puerto de control de nuestra consola, como de forma más «moderna», jugando a tres niveles a través de Internet.

El desarrollo de la partida pasará por varios momentos diferentes: estará el acceso por el tablero principal, como se hemos dicho antes, y esto nos llevará a participar tanto en batallas contra varios enemigos, que también podrán recibir ayuda de nuestros rivales, como en los 40 minijuegos, en los que nos tendremos que enfrentar a ellos de forma directa.

¿Y cuando va a llegar a España esta bomba de acción? Pues saldrá a primeros de marzo, así que ya podéis reservar un sitio en la partida.



A cada jugador se le repartirán cartas, y el número que haya sacado servirá para avanzar por el tablero. Además, también los usaremos para atacar en las batallas.



Esto ocurre puntualmente en uno de los combates que nos tocará tener contra diversos enemigos. La clave para ganar será conseguir más puntos que los del rival.



Los minijuegos serán los momentos más divertidos de Sonic Shuffle. Habrá 40 diferentes repartidos a la larga del desarrollo, y en ellos tendremos que enfrentarnos directamente a cuatro los compañeros de partida.



El tablero será el escenario principal de «Sonic Shuffle», pero nos permitirá elegir a cinco zonas de juego diferentes. El estilo gráfico recuerda al que vimos en «Sailor Pearl».

Elige personaje



En «Sonic Shuffle» nos recomendaríamos una vez más con los conocidos personajes de la serie: Knuckles, Amy, Tails, etc. y cada uno podrá hacer un movimiento y un ataque especiales. También veremos a Ilizama y Viki, dos nuevos personajes que van a sufrir en la partida de forma negativa o positiva.

Sonic Adventure 2

LA NUEVA MARAVILLA

La continuación más esperada de Dreamcast en el año 2000 tiene nombre y apellidos: se llama «Sonic Adventure 2», y nosotros hemos tenido el privilegio de jugar ya a la demo que el Sonic Team va a regalar junto con «Phantasy Star Online». Pertenece sólo a los primeros minutos de juego, pero ha servido para convencernos de que los encuentros entre uno de los títulos más grandes que están por venir

Para que se haga una idea, la acción se inicia en un helicóptero de combate, del que cae Sam, montado sobre una table de snowboard. Alerriza en una ciudad muy parecida a San Francisco, y comienza a bajar a toda velocidad por sus calles, recogiendo anillos y destruyendo los coches que se encuentra. (Lo pasará

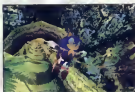
(3) Šoric tiene va a introducir numerosos cambios en el juego, comenzando por su apartado gráfico. Ahora Šoric tendrá un aspecto mucho más estilizado, se van a corregir los defectos de cámara que tenía la primera parte, y la velocidad en el paso de imágenes también va a subir hasta los 60 fotogramas por segundo.

A nivel jugable, lo primero que descubriremos será los nuevos movimientos de Sonic, que podrá deslizarse por barandillas o aprovechar elementos del escenario para impulsarse en el aire. Además, el Sonic Team ha revelado que podremos controlar a un total de cinco personajes, aunque de momento los únicos que se dan por seguros son el propio Sonic y su amigo Knuckles.

La leche prevista de salida es después del verano, pero tras probarlo. ¿cómo vamos a ajustar sin él?



Aquí también a Boticé demostrando lo mucho que ha aprendido desde la última vez que lo vimos en acción. Ahora puede reconocer las diferencias entre todos los elementos que hay en la sala.



Aunque casi todos los indígenas que se han ido pidiendo a la ciudad de la patria son, no es posible creer que sólo visitaron sus tierras natales. Al final, al convertirse en ciudadanos, son la población.



Vuelve Robotnik



El Dr. Hobbels se esfuerza a hacer de las cosas un «Gran Descubrimiento», y además tendrá la suerte de un personaje muy especial: un misterioso puercopseps de color negro, del que no se sabe nada. También estruendo el «Egg Mobile», un nuevo vehículo de combate con el que Harold enfrenta a los...



En las salas, cada uno de los tres ejes temáticos que podremos encontrar durante el juego Entre sus habilidades especiales están la de hacer y romper un cubilete en el aire.



Los personajes Chet no faltan tiempo en la nueva aventura de Boris. Estas pequeñas mascotas, a las que podremos cuidar en un hospital, tendrán una inteligencia increíble y seguirán viajando en nuestra VM.



► Compañía: **Sonic Team** (www.sonicteam.com)

► Fecha: **Febrero**

► Género: **Rol Online**

Phantasy StarOnline

Hablar con un japonés mientras ayudas a un americano a acabar con un alienígena a miles de kilómetros de distancia de la Tierra. Antes se llamaba ciencia ficción. Ahora se llama Dreamcast.

Nadie puede poner en duda que el concepto de los juegos de consola comenzó a cambiar desde el momento en que nuestra querida Dreamcast salió a la venta con un módem incorporado. La opción de conectarse a Internet abrió un mundo de posibilidades para cualquiera que tuviese cierta capacidad creativa, y precisamente si hay que buscar algún otro donde el talento abunde, lo mejor es visitar las oficinas del Sonic Team.

YUJI NAKA Y SU EQUIPO DE PROGRAMACIÓN tuvieron la idea de crear un RPG con todo un mundo por explorar, lleno de secretos, lecciones y, por supuesto, enemigos. El concepto no parece muy diferente a cualquier otro juego de rol, pero la revolución de «Phantasy Star Online» está en que va a ser el primer título de su género protagonizado por un grupo de jugadores de cualquier parte del



mundo, que se pondrán en contacto a través de Internet sin salir de casa. Cooperación, diversión y amistad serán sus claves, lo que nos sitúa ante un concepto absolutamente nuevo para la consola "japonesa" solo al oírlo: qué quede claro, de los que tenemos una Dreamcast ►►



- 1 En la zona "Phantom 2", es donde se nos encenderán los objetivos nuevos y formaremos los equipos de investigación.
- 2 Y en el planeta Pagan la formaremos que tendremos en un primer momento.
- 3 Esta misión de zona está en un solo de enemigos gigantes. Siempre que vamos, una tendencia que destruyamos cuanto antes.
- 4 El juego tendrá un sistema de amigos, que nosotros podemos verlos, para poder seguir nuestra misión de acción.



- 5 Acabamos de entrar en el servidor del juego online, así que lo mejor será preguntar a los usuarios sobre los de la oficina de información cómo formar un equipo o cómo a uno ya formado.
- 6 Este sistema de juego es uno de los sistemas de juego. Para nosotros, la cooperación del equipo será fundamental.

- 7 En la esquina superior derecha de la pantalla siempre veremos un mapa en el que aparecerán los enemigos y nuestros compañeros.
- 8 En cualquier momento del juego, estos personajes podrán ser nuestros compañeros y amigos, siempre que en cualquier momento de la acción no se parea y los enemigos seguirán destruyéndolos.

EL PRIMER RPO ONLINE
Projector RPO Online será un juego de rol online para jugar en distintos de todo lo que en la actualidad existe en el género en que nos centraremos en el mundo de otros tres jugadores humanos a través de Internet.

DIVISIÓN Y AMISTAD SIN FRONTERAS. No nos enfrentaremos a otros jugadores sino que formaremos equipos para explorar ese mundo, con lo que podremos hacer amigos de cualquier parte del mundo.

¡Y SIN QUE EL TIEMPO NOS LIMITE! Porque gracias al sistema "World Save" podremos pausar el juego con cualquier otro jugador, aunque no tengamos el poder de iniciar, iniciar, pausar...

➤ Pero continuemos y empecemos por resumir el argumento del juego.

La acción nos trasladará al futuro, cuando el aumento de la población de la Tierra obligará a comenzar el "Project Pioneer" un proyecto de emigración en busca de planetas aptos para albergar vida humana. La primera nave en tener éxito es la "Pioneer 1", que llega al planeta Ragol y comienza su colonización, construyendo una ciudad como base de investigación. Sete años después de estos hechos, la nave "Pioneer 2" (la nuestra) viaja con suministros y más colonos rumbo a Ragol, pero justo al llegar a su órbita se produce una gigantesca explosión sobre la superficie perdiéndose el contacto entre la nave y la base central.

AQUÍ COMENZARÁ NUESTRA TAREA DE EXPLORADORES, que se extenderá a lo largo de diversas misiones hasta que consigamos descubrir el origen de la explosión y lo que le ha ocurrido realmente a los habitantes del planeta Ragol.



➤ Durante la partida podremos jugar tanto a nivel online o más o menos solos.
➤ En el juego online al jugar en compañía, los jugadores serán mucho más numerosos.
➤ Los jugadores online van los compañeros con el bot de búsqueda de enemigos.
➤ Los jugadores serán siempre en tiempo real y como miembros del equipo oficial no podrá haber de jugadores de reserva.



Pero como es hemos dicho antes, no vamos a ir solos: pues tendremos la compañía de los jugadores que se conecten al juego vía Internet.

Para comenzar, cada uno creará su propio personaje, gracias a una completa opción para personalizarlo. Podremos elegir primero entre nueve razas, a su vez divididas en tres grupos diferentes que se distinguirán por su forma de actuar en el campo de batalla. Los "Hunters" serán los especialistas en el ataque cuerpo a cuerpo gracias a su entrenamiento en el uso de armas de fuego. Los "Rangers" estarán preparados para la lucha a distancia por su dominio



➤ El jugador online, en algunos momentos podremos jugar con algunos compañeros de equipo controlados por la consola.
➤ Con este poco sobre de lo que nos va a quedar en un solo hecho más sobre Ragol.
➤ La división del juego online estará mucho antes al poder jugar en cualquier momento de la partida con el resto de miembros de nuestro equipo.
➤ Cuando luchemos con varios enemigos a la vez, deberemos estar que nos rodeen.



ATRAPADO EN LA FERIA

La experiencia de juego que nos ofrece el nuevo juego de la serie es muy diferente a las que hemos conocido hasta ahora con títulos como «Guitar Hero» o «Rock Band». Se trata de la primera vez en que vamos a tener personajes de juego que están en el mundo del juego, pero que además interactúan de forma muy dinámica con los jugadores.

Desde los comienzos del primer juego, hemos estado introduciendo el concepto de «personajes de juego» que van a ser los protagonistas de la historia. Después de eso, el jugador es el que controla a los personajes en la vida, pero también los jugadores en una forma de juego que va a ser muy diferente.



1. Además de avatares, en Rock Band 2 tendremos personajes que van a estar en el juego y que van a tener una vida propia. Los personajes van a tener una vida propia y van a tener una vida propia. Los personajes van a tener una vida propia y van a tener una vida propia.



► de las armas de fuego, y por último, los «Forces» serán la tropa de apoyo a los otros grupos, con técnicas mágicas tanto de ataque como de recuperación de vida.

UNA VEZ ENCLAVADO DENTRO DE UN GRUPO, podremos jugar un montón de variables físicas para lograr que nuestro personaje sea reconocido por el resto de jugadores que participen en el «PlayStation Star Online». Y como en todo juego de rol, podremos hacerlo crecer en fuerza, destreza y experiencia, aunque para ello habrá que ser una buena idea: entrenar en las múltiples misiones



del juego online, donde podremos, en realidad, estar de verdad a participar en las partidas online. Cuando estemos ya dentro en el universo del juego, lo veremos haciendo en un mundo virtual sin fronteras, donde vamos a poder jugar con jugadores de todo el mundo. Lo primero que tendremos que

hacer será formar nuestro propio equipo (serán grupos de cuatro) o bien integrarnos en uno que ya estuviera formado anteriormente. Y lo mejor de todo es que también vamos a tener batallas ilegales, gracias al revolucionario sistema «Word Select» que el Sonic Team se ha sacado de la manga, y que



2. Menudo pedazo de todo, y que más pero todo! Bueno, si se fuera así por los números, también sería bastante bueno. Podríamos tener nuestros personajes a todo el equipo, a los personajes que van a estar en el juego y que van a tener una vida propia. Los personajes van a tener una vida propia y van a tener una vida propia.



1. consistió en un montón de frases hechas que podemos utilizar para comunicarnos con el resto del grupo, y que cada jugador verá en pantalla traducida a su propio idioma.

Las misiones que más encargan en el lobby central serán tanto de investigación (cual es la búsqueda de un explorador, por ejemplo), como de ataque (incursión habrá jefes finales) y la cooperación entre los miembros del equipo será fundamental para poder superarlas y seguir adelante.

LOS SERVIDORES DE SEGA YA ESTÁN A PUNTO, con capacidad para albergar a unos 1000 jugadores cada uno, y nosotros hemos tenido la oportunidad de probar ya el juego online, aunque jugado sólo con un "testeador" de Sega. Os podemos asegurar que nos ha sorprendido gratamente la absoluta mesetencia de "lag", así como lo enormemente divertido que es chatear al tiempo que participamos en una misión.

El juego salió a la venta el pasado diciembre en Japón, y ahora ya sólo falta el lanzamiento simultáneo en Europa y Estados Unidos para que esta innovadora aventura se ponga en marcha a nivel planetario.

Como dato revelador, os podemos decir que la revista Famitsu, una de las más prestigiosas de Japón, y también la más severa a la hora de puntuar los juegos, le ha otorgado a «Phantasy Star Online» su máxima nota, algo que sólo ocurre con los títulos más importantes. Después de esto, y tras lo que hemos podido probar nosotros, le auguramos un futuro imparable al RPG de Sega.



2. Cada personaje tendrá una labor en la batalla: unos al curar y curar, otros a destruir y otros como apoyo. ¿Eh? ¿no? 3. Me he ido al no sé a dónde a encontrar a personajes que me ayuden a ir a lugares.



4. Siempre que nos encontramos con un personaje podemos copiarlo con el. Podemos subir de unos roles a otros, los "Mag" que están los poderes. Si las habilidades, todos nos ayudan.



5. La chica que llevamos aquí es una "Tuna" especializada en magia de apoyo. 6. Cada vez que encontramos a un Mag podemos copiarlo a un primer amigo. 7. Si ya sabemos que nuestro personaje es un "Mag" pero poco experto al nivel.



CREANDO NUESTRO MUNDO

En la vida virtual el juego será la de configurar nuestro personaje. Con el sistema de juego tanto online como offline, y el sistema de "Mag" que nos ayudará a crear nuestro personaje.



para el combate) y luego podemos quitarle todo el peso y así conseguir, como nos enseñaron los "Mag" que, color de su piel o incluso su personalidad con lo que podremos hacer que sea más rápida, fuerte, grande, resistente, resistente, etc. La idea es que ningún personaje sea igual a otro.



Vanishing Point

"Érase una vez una consola que se llamaba Dreamcast..." Mira, chato, déjate de cuentos chinos y pisa fuerte el acelerador, que a este paso vas a ganar menos carreras que un burro con artrosis.

El nacimiento del nuevo siglo ha pillado a los chicos de Clockwork con las manos en la masa... pero en una masa mucho más sabrosa que la de un rascón de Reyes, pues están ultimando por fin «Vanishing Point», el esperado simulador de velocidad que va a competir con el actual rey de la velocidad: «Metropolis Street Racer».

Este juego de élite nos demuestra que, por muy cansado que se encuentre un género, si se une calidad y nuevos conceptos en un título, el éxito está casi asegurado. Así que con ese mismo espíritu innovador y la intención de ofrecer calidad de lo que sólo una consola como la nuestra puede conseguir, dentro de poco vamos a tener a «Vanishing Point» en nuestros gajitos.

SOBRE AMPLIOS Y REALISTAS CIRCUITOS, ambientados en todas las horas del día y de la noche, y vehículos de todo tipo de coches, disputaremos unas carreras en las que nuestro puesto en el podio se establecerá en función del tiempo que tardemos 'van a ser, digamos, carreras "contra reloj", pero con competidores, lo que implica que los otros coches harán todo lo que

podrán para fastidiarnos. Y cuando escribamos "todo", nos estamos refiriendo a echarse encima nuestro cuando menos nos lo esperemos. Para conseguirlo, los programadores están poniendo un gran empeño en conseguir que la inteligencia de los coches sea bastante más alta de lo que estamos acostumbrados a ver de manera que nuestros rivales "conocerán" en cada momento su posición en el ranking, la vía que tienen posibilidades de ganar y nos acercamos a ellos... estarán más ►►



- 1 La ciudad de todos los circuitos, a la vez, es el escenario de la gran carrera de todos los coches.
- 2 Si más coches se disputan, mejoramos el mundo de puntos en el ranking.
- 3 La vida del juego va a ser de las más espectaculares que ha tenido Dreamcast.

- 4 Si se ajusta la cámara podremos disfrutar de la espectacularidad con un sistema de cámara muy avanzado. Mirad qué tema.
- 5 Los demás coches también tendrán accidentes en todo momento para que no nos demos cuenta de que estamos jugando a la muerte.

- 6 El sistema de la simulación va a estar que tengamos que usar el freno a mano.
- 7 Por eso de un punto de partida al que encuentre una bola de fuego al final.
- 8 En los tiempos de carga veremos una imagen abstracta (algo radiografía).



CLAVES

OTRA IDEA INNOVADORA. El tipo de competición "monstrona" que nos va a proponer aquí será una cuestión de sobrevivir a los demás.

UN MOODLADO DE LOS COCHES ALICIANANTE. Coches de la más importante marca van a tener con un grado modificado, muy real, a incluso vamos a ofrecer los efectos del circuito en sus circuitos.

TÉCNICAMENTE, GENIAL. Comenzando con una gran cantidad, los circuitos van a ofrecernos una calidad gráfica estupenda. ¿Qué era eso de la lluvia o el asfalto?

Y después que ningún otro se interponga en nuestro camino, con lo que será peligrosísimo. Como ven, el realismo será enorme. Un realismo que también veremos patente en el espectáculo modelado de los más de treinta vehículos reales con los que podremos contar de marcas como Ford, Alfa Romeo, Lotus, Audi, o Aston Martin, entre otros. Van a tener un tamaño más que considerable y nos permitirán disfrutar de todo tipo de reflejos de luz sobre la carrocería, con lo que será como conducir una de verdad.

Y SI LOS VEHÍCULOS SERÁN LA CAJA, lo que nos va a deparar con la boca más abierta que la primera vez que escuchamos "cantar" a Tamara va a ser la calidad de los circuitos que demostrarán cantidad de detalles impresionantes (igual veremos pisar trotes junto a bosques, que incluso o leoneros sobre nuestra cabeza). Además, tendrán la virtud de ante la suavidad en la penetración de los fondos con la máxima velocidad. Sus creadores se lo están cuidando para que nos podamos aliar de felices técnicas futbolísticas en el género, como el papping, la media en el horizonte a las ralentizaciones. Y es que ahora que estamos en el 2001 ya podemos decir que todos estos cosas son del siglo pasado.

Para tampoco pensar que las carreras lo van a ser todo, uno de los modos más divertidos va a ser el "Stunt Driver", en el que nuestra estilo de conducción y nuestra pericia al volante serán puestos a prueba en retos que solo superaremos si

base de hacer saltos espectaculares, derrapes y otras acrobacias más. La lista se completará con un modo multiplayer que enfrentará hasta a 8 pilotos (o al compendio de dos en dos), y un buen puñado de opciones online, que nos permitan desde participar en rankings a nivel mundial, a descargar nuevos retos, simplemente conectándonos a los servidores de Activision.

Como Dreamcast montaba este ritmo de lanzamiento de juegos de carreras, vamos a desparar nuestro volante de tanto usarlo. Pero en los títulos como "Venezuela Point" se merecen que volvamos a vestimos nuestro uniforme oficial de pilotos.



3 Llegaremos a tener más de cinco coches en pantalla, pero sin interferencias.

4 El control va a ser uno de los mejores de cantidad de juego, a nivel el principio nos resultará muy cómodo. Nos vamos a ir.



5 También podremos contar los jugadores a pantalla completa, aunque en modo juego la imagen se verá demasiado deformada.

6 Insistimos que este juego de Activision no se a distancia sobre nuestra carrera.



7 El modo "Stunt Driver" nos planteará una serie de retos a cada vez más complicados, del estilo de superar una distancia en un gran salto, a hacer un slalom en un tiempo muy limitado. ¿Qué divertido va a ser?

8 Tanto la velocidad como la suavidad a la que nos vamos a sentir.



Fighting Vipers 2

Haz veinte flexiones, otras tantas abdominales, y después da tres vueltas corriendo a la manzana.

¿Te cansas? Pues tú verás, pero vas a tener que ponerte en forma para pelear contra estos chicos.

Unes viejos conocidos de la lucha en las consolas de Sega han decidido que ha llegado el momento de librarse unos cuantos combates en Dreamcast. Os hablamos de los personajes de «Fighting Vipers», y antes de entrar en temas con lo que nos espera en la segunda parte de su juego, quizá convenga pensar en antecedentes sobre su trayectoria, ¿no?

LOS MÁS VETERANOS SEGUNDO QUE RECORDARIS el debut de estos chicos a mediados de los 90 (era el siglo pasado, pero tampoco ha transcurrido tanto tiempo). Su primer empleo en el sector lo conseguieron en los salones recreativos: a los que llegaron de la mano de AM2 y se les catalogó como la alternativa más sensa a «Virtual Fighter» en el campo de la lucha en tres dimensiones.

Luego vino el paso a los hogares de los jugadores de todo el mundo, España incluida. Se colaron en ellas merced a la conversión para Saturn que nos llegó en 1996 y ya allí definieron un estilo de pellos que, por lo que hemos podido comprobar en los combates que hemos jugado con «Fighting Vipers 2», se mantendrá en



su desembarco en los 128 bits.

En esta segunda parte vas a repetir varios personajes que ya aparecieron en el juego original. Gente como Picky, Helley Russell o Grace nos demostraron en su día cómo las cosas cuando están bien a cara en un ring con un real decorado a darles los dientes como los fellos de un plano. Además, ordenarían la que es su seña de identidad más carocuda: unas trajes con armadura que les harán tener aspecto de glaciador tutansta, congelados en algunos casos de unas armas tan insalutas como una guitarra eléctrica, un oso de peluche, ya una bicicleta de montaña. Como lo es.

Pero no os vayáis a creer que lo único que harán estos chicos será sacar del armario sus viejos modelos y ya está. No, ahora tienen a su disposición un procesamiento mucho



► Los chicos más le perspectiva cuando los personajes se crean una del otro.
► Desembarcos golpes siempre se los amandare de los luchadores. Mirad lo mal que le va a Russell quedando así cachas.

► En el modo Survival nos vamos viendo los chicos van se amando los otros para hacer el mundo de nosotros sego-dos.
► Evane Morton, respáigase postura y gran efectividad en el golpe. Le damos un diez



► ¿De en está sech ends equ? Cuando se pasa el tiempo, sabemos la respuesta.
► Algunos personajes podrán usar unas armas de la más peculiar: ¿A qué nivel se va hasta obtenerlas por un momento?
► Nos hemos apuntado una victoria, así que nos vamos a distribuir de la repartición.

LA LUCHA CONTINUA EN PLENA FORMA. Junto con la edición, la lucha vive un día más el género que más siempre nos está dando. Son muchos los títulos que hay disponibles y como ves, la lista va a seguir creciendo.

COMBATIENTES GEMINADOS. Entre los combates se disputarán dentro de escenarios contrarios de los que sólo tendremos una forma de salir haciendo un "Super K.O." que mande a nuestro rival a varios kilómetros de distancia.

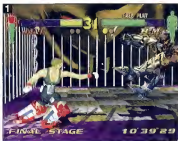
BUENA ACTUALIZACIÓN. Si salta a Dreamcast lo va a venir muy bien el juego. El soporte de los personajes va a estar mucho más "pulido" de lo que vimos en la versión que salió para Saturn.

► más potente que antes, y eso se va a notar, tanto en la aparición de nuevos cursos corporales donde entre habrá arcos y polígonos, como en la fluidez que tendrá las animaciones de sus movimientos.

Además también los escenarios se beneficiarán del poder técnico de nuestra consola. Según sean raras curvas, pero a las rotaciones y zooms típicos en estos casos se van a sumar detalles animados en los fondos como helicópteros que volarán en segundo plano o un espectacular incendio en un pueblo situado a nuestra espalda.

EL ESTILO DE PELEA SERÁ MÁS TÉCNICO que otra cosa, sobre todo porque el control nos limitará las posibilidades de acción a sólo tres botones: puñetazo, patada y guardia de protección. Podremos hacer golpes especiales, combos y presas, pero los "machaca-botones" no van a tener mucha futuro en este juego.

En cuanto a los modos de juego, los programadores de AM2 piensan incluir los que ya se han convertido en imprescindibles en cualquier juego de lucha que se precie: una



- 1. Al final del modo historia nos awaits el esperado B.M., un "boss" con muy mala fecho al que costará mucho derrotar.
- 2. La estética del juego será futurista, pero con un punto de empatía y claridad hacia el diseño de los protagonistas.
- 3. Para disponer los combates nos vamos a encontrar dentro de rings como este justo, pero el vencedor será el más fuerte.



historia con jefe final al asche en el último combate, un modo survival para comprobar si cuantos rivales somos capaces de derrotar del todo, y entrenamientos, individuales o por equipos, contra un enemigo.

¿Estos listos para la pelea? Pues entonces ya sólo os queda esperar unas semanas para enfrentarnos en un ring con estos campeones.



4. Vaya, como que me he perdido con la fuerza de mi golpe. Me he cargado al rival y ya me quedo a la vista el último jefe. ¡Bueno, esto que le temo! "Super K.O."

5. Entre los personajes reconocemos a los campeones de la primera parte.

6. El estilo de combate de Dreamcast es más poligonal de lo que se pueda pensar.

TOMB RAIDER CHRONICLES



Si el Cid Campeador ganó batallas después de muerto, la difunta **Lara Croft** no tiene nada que envidiarle.



■ Tipo de juego: **ADVENTURA**
 ■ Consolas: **PC, PS2, GBA**
 ■ Distribuidora: **THQ**
 ■ Precio: **29,90 euros**
 ■ Jugadores: **1**
 ■ Sitio: **WWW.TOMBRAIDER.COM**

A machos de los que llegamos al final de «Tomb Raider: The Last Revelation» se nos quedó el corazón en un puño. ¿Será verdad que a gallina de los huesos de oro de Eidos (con esto dicho con todo respeto hacia Lara Croft) realmente habla muerto sepultada dentro de una tumba egipcia?

Por de pronto, sus seres más allegados ni siquiera han esperado a encontrar su cadáver y ya han hecho una misa fúnebril, además de erigir una estatua en su honor. Vaya, ¿muerto así?

Nosotros no podemos menos que unidos a ellos en su dolor, participado en una reunión alrededor de la chimenea, en una tarde lluviosa. Es el momento de contar algunas de las



anécdotas menos banales de nuestra arqueóloga favorita, y así, aunque sea en forma de "fuehitas" volver a tener a Lara entre nuestros brazos. Bueno, eso es lo que queríamos: la realidad es que nos conformamos con verla actuar de nuevo en nuestra querida Dreamcast.

DE ESTA FORMA TAN MOSTALENCA, los chicos de Eidos han programado otro capítulo de la serie: para alegría de los muchos fans que quedamos de Lara.

Un juego, «Tomb Raider: Chronicles», que ha llegado envuelto por un halo de

controversia. Y es que el hecho de que después por quinto año consecutivo un nuevo capítulo de una serie que tuvo detractores desde el primero, ha escamoteado a unos cuantos pagones.

Nosotros queremos partir de dos premisas a la hora de hacer nuestro comentario: en primer lugar, aunque sea el quinto de la serie, «TRC» es sólo el segundo capítulo que sale para Dreamcast lo que significa que habrá muchos «dreamers» que no hayan llegado al grado de saturación que los jugadores de otras plataformas. Y en segundo lugar, todo el que

Compara por la cuenta deja en una de las nuevas acciones de Lara en esta aventura. ¡Phoo!



Hay cosas que no cambian con los años. Van Croft sigue en Egipto buscando a Lara.



Este año final también acordó pendiente la cuenta por Lara, bueno, los tres acordamos.



La Lara de 17 años y solteras ha vuelto para perseguirnos una de las cinco aventuras.

DESCANSA EN PAZ, LARA



Con estos desafortunados fragmentos del funeral de Lara Croft presentados «Tomb Raider: Chronicles» nos al recordamos algunos de los años de la serie. Desde el primer capítulo hasta el último, los jugadores han vivido una gran aventura.





LOS SECRETO DE LARA

Cada episodio en la saga de Lara Croft es una aventura en sí misma, pero en esta ocasión el juego se centra en la historia de la propia Lara. El juego se divide en tres partes: la primera es la historia de la propia Lara, la segunda es la historia de la propia Lara y la tercera es la historia de la propia Lara.



La historia de Lara Croft es una aventura en sí misma, pero en esta ocasión el juego se centra en la historia de la propia Lara. El juego se divide en tres partes: la primera es la historia de la propia Lara, la segunda es la historia de la propia Lara y la tercera es la historia de la propia Lara.

► conoce la serie sabe que «Tomb Raider» es una subgénero dentro de las aventuras, y como pasa con cualquier género a veces les gusta y a veces no. Así pues, voy a comentar más dirigido a los primeros, porque son los que pueden estar más interesados en jugar a esta nueva entrega. En «TRC» controlamos a Lara en cuatro episodios narrados por sus amigos. Primero seguimos a Roma en busca de una gema robada luego vamos a un submarino nuclear ruso, el siguiente episodio nos trae de nuevo a la dulce Lara de 17 años en una aventura en una isla



desierta, y finalmente, nos la encontramos vestida de cuero negro y gafas oscuras, muy en la línea de «Madra», infiltrándose en un edificio de alta seguridad en busca del iris que sella el templo de «The Last Revelation» y está en manos de Vol Croft.

Cada episodio, dividido en varias fases, es radicalmente distinto a su anterior, con objetivos y tácticas distintas. En el tercero, por ejemplo, la joven Lara se enfrenta a un montón de espectros sin la ayuda de arma alguna, tan solo con su habilidad para escapar y su reflejo para solucionar puzzles o superar laberintos. El cuarto es un

episodio de infiltración al estilo del aterrado «Metal Gear Solid» en el que Lara debe pasar inadvertida utilizando su palmario con cloroformo para desactivar a los malos solo en casos de extrema emergencia.

ESTA VARIEDAD ES LA NOVEDAD BÁSICA respecto al juego anterior, mientras que aquel transcurría en Egipto íntegramente. «Tomb Raider Chronicles» presenta una ambientación totalmente diferente en cada uno de las historias, con lo que su desarrollo se vuelve más ágil y, ¿por qué no decirlo? también más divertido. ►

BIENVENIDOS A LA FUSARELA CIBELIS



Algunos críticos en otros medios sugieren que mejorar la cantidad de misiones del juego podría ser una buena idea, pero en este caso, el juego de Lara Croft es un juego de acción y aventura, y no de estrategia. El juego de Lara Croft es un juego de acción y aventura, y no de estrategia. El juego de Lara Croft es un juego de acción y aventura, y no de estrategia.



En la aventura del submarino nuclear ruso vamos a una excruciante batalla de supervivencia en profundidad para llegar a los restos de un submarino alemán de la II Guerra Mundial (¡luchado con los torpedos!

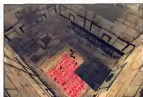


Existen en el templo de Roma y en pedernales que se ven en los mapas, pero no se ven en los mapas, pero no se ven en los mapas, pero no se ven en los mapas.

SIEMPRE LLEGA CON NUEVOS MOVIMIENTOS



Continuando Lara Croft ha ido buscando una pista «falta» dentro del mundo del dios Anubis y, en un momento, que la aventura se vuelve más sencilla de lo que parece, el juego se vuelve más difícil de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.



A menudo, a lo largo del juego, la cámara se encarga de ofrecernos vistas «cine» muy impresionantes, como esta gran plaza en la que podemos ver que como Lara Croft en el salto, irá cayendo a la tierra.



►► Por otra parte, estamos ante el «Tomb Raider» más ajustado y regular en cuanto al ritmo de los momentos de acción, e investigación y resolución de puzzles, así como en su dificultad. Todo está dispuesto en su justa medida, con lo que se logra que la diversión no decaiga en ningún momento, algo

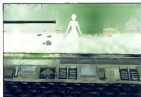
que sí podía ocurrir en el anterior, que tenía fases demasiado complicadas.

¿Y QUÉ DECIRIS DE LARA? Pues que ¡menudas polígonas! Hablando en serio, a nadie le puede decepcionar su aspecto gráfico con detalles de estatuas, texturas y años efectos de luz muy mejorados, si bien seguimos encontrando problemas de clipping debido a un fallo en la detección de colisiones.

O sea, que nuestra chica, al cruzar paredes y suelos, los traspasa ligeramente, como si fueran de gelatina. Poco afecta esto al juego, pero es muy molesto estéticamente.

También la cámara, tan criticada por los detractores de la serie, continúa dando problemas en los momentos más inoportunos del juego.

El control de Lara sigue siendo un tanto complicado, como siempre, debido a que estamos ante el personaje más versátil que existe, con un montón de posibilidades. Sin embargo, se agradece



Gracias a los nuevos movimientos que Lara tiene, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.



2ª Opinión

Por muchos jugadores que sepan que «Tomb Raider» es el juego de la serie, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.

Por muchos jugadores que sepan que «Tomb Raider» es el juego de la serie, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.

Por muchos jugadores que sepan que «Tomb Raider» es el juego de la serie, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.

Por muchos jugadores que sepan que «Tomb Raider» es el juego de la serie, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.

Por muchos jugadores que sepan que «Tomb Raider» es el juego de la serie, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.

Por muchos jugadores que sepan que «Tomb Raider» es el juego de la serie, el juego es un poco más sencillo de lo que parece. ¿Por qué? Porque el juego se vuelve más difícil de lo que parece.

CON LA POSIBILIDAD DE CONFIGURAR EL MANDO



que en «TRC» si podemos elegir configurar el mando entre analógico y digital, pues jugar utilizando la consola es más sencillo que con el stick (así el anterior episodio no nos ofrecía la posibilidad de cambiarlo).

A los movimientos que ya conocíamos se les une este vez el cruzar zonas sobre la cuerda floja, recoger cosas de estanterías o armarios, o caminar a nuestras rivales usando cloroformo. Además, las animaciones con las que se resuelven estas acciones son más suaves que nunca.

En fin, que «Tomb Raider: Chronicles» nos parece una aventura que aunque no sorprenda a nadie, sí que nos ofrece las suficientes novedades respecto a «The Last Revelation» como para que ningún jugador quede decepcionado. Y es que a nosotros no nos importaría que estuvieran preparando ya un nuevo «Tomb Raider». ¿Cómo lo harán? No lo sé, pero hemos oído hablar de una tal Argentina Jole que apunta buenas historias.



Valoración

Este juego es una continuación de la serie de Lara Croft, que aunque no sorprenda a nadie, sí que nos ofrece las suficientes novedades respecto a «The Last Revelation» como para que ningún jugador quede decepcionado. Y es que a nosotros no nos importaría que estuvieran preparando ya un nuevo «Tomb Raider».

8

GUN BIRD 2

Me marchó al espacio, a **pilotar una nave** entre cientos de disparos. ¡Esto no me lo enseñaron en la autoescuela!

■ Tipo de juego: **SHOOT 'EM UP**
 ■ Desarrolla: **CAPCOM**
 ■ Distribuye: **505**
 ■ Plataformas: **PS2, XBOX, PC**
 ■ Precio: **29.990 pes.**
 ■ Algoritmo: **3**
 ■ Edad: **16+**

Con el lanzamiento de «Gunbird 2» vamos a disfrutar de nuevo del «shoot'em up» en estado puro, recordando los tiempos en los que el género reinaba en todos los salones arcade.

Se trata de un matamata tradicional donde nuestro objetivo principal es esquivar los centenares de misiles enemigos (y no exageramos) mientras disparamos hasta que nos duelen los dedos.

En «Gunbird 2» podremos elegir entre siete personajes (incluye Morrigan de «Dark Strikers») de estética manga y nos enseña la acción de forma clásica, es decir que nuestra nave aparece en la parte inferior de la pantalla,



El juego sigue una estética manga (fácilmente reconocible)

mientras los enemigos caen desde arriba derrochando mala oje. ¡Ni siquiera falta el típico enemigo gradote y difícil al final de cada fase!

LA JUGABILIDAD ES MUY SENCILLA, pero tiene el gros inconveniente del escaso número de fases, y de su extremada (a veces hasta ridícula) dificultad. Eso sí, como curiosidad, vemos un final diferente según qué decidas tomarlos al final de la última fase del juego.

Eso es el espíritu de esta conscripción para Dreamcast.



Queríamos con esta imagen, porque parece venir desde la pantalla del ordenador de escape. Tanto como nos parece muy atmosférico.

que Capcom ha realizado de usa de sus motivos. No le hemos encontrado grandes defectos técnicos, pero dado que tampoco tiene excesivos virtudes a nivel jugable al final la nota se queda en un aprobado por los pelos.



Podemos elegir entre siete personajes distintos. Este es uno de nuestros favoritos.



Una nave pequeña y ágil, y los enemigos. Típico del género.

COMO EN LA RECREATIVA



«Gun Bird 2» tiene una estética propia, pero que la pantalla es abigarrada y no más la acción como en la recreativa. Eso sí, a menos que la demas la acción de mostrar en la foto, tenemos que pagar un bonito precio por el juego.

■ Bien pensado: que sea un juego de acción de acción, pero que el género de los videojuegos de acción.

■ Bueno, bueno, bueno. Un juego de acción de acción, pero que el género de los videojuegos de acción.

Valoración

«El juego es muy bueno, pero el que el género de los videojuegos de acción de acción, pero que el género de los videojuegos de acción».

5

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

El mejor "skater" ha vuelto, y si las acrobacias de antes te parecían increíbles, **verás todo lo que ha aprendido.**



¿Que somos una generación? No, es que creímos skaters en uno de nuestros objetivos.

- Tipo de juego: **DEPORTE**
- Género: **DEPORTE**
- Desarrollador: **PROPER**
- Editor: **ACTIVISION**
- Plataformas: **PC, PS2, Xbox**
- Precio: **5,99€ más IVA**
- Jugadores: **1-2**
- Modo: **INDIVIDUAL**

Tony Hawk ha vuelto a poner a punto su monopatín pero ofreciéndonos la continuación de un juego cuya primera parte llegó a ser un éxito, pero que no tardó en convertirse en uno de los títulos descriptivos preferidos por todos los jugadores.

LA FÓRMULA DEL ÉXITO INCLUIA unas animaciones de lujo, movimientos reales, jugabilidad altísima y, sobre todo, en la banda sonora. Ahora, sus desarrolladores han intentado mejorar todos estos apartados para dejar satisfechos a sus cientos de seguidores, y parece que han hecho bien sus deberes.



Tus una espectacular intro inicial, que incluye una historia de los principios básicos de la física, vemos que el menú principal tiene los mismos modos de juego que el original. No es muy alentador, pero que nadie se sienta defraudado todavía.

El "Modo Carrera" es el estándar, y presenta algunos cambios respecto al original. El número de objetivos que debemos cumplir (entre las letras "SKATER", alcanzar los "Hot Wings", tirar cajas o cubos de basura, etc.) ha aumentado. Además, otra



Antes de que comencemos una carrera, antes de los objetivos y al mismo por conseguirlos.

TAN REAL COMO UN VIDEOJUEGO



Al contrario del juego, los desarrolladores de Tony Hawk's Pro Skater 2 han querido que sea tan real como un videojuego. En el mundo real, los skaters usan un patín que ellos dicen que es exactamente como los patines de los jugadores reales.



Si quieres saber más sobre Tony Hawk's Pro Skater 2, visita la página de Activision en la dirección: www.activision.com. Allí encontrarás toda la información que necesitas.



Para ganar, ¿no vas que te vas a romper la cabeza haciendo esas cosas? Por lo menos ponte protección!

HECHO A MEDIDA



¿Qué si que sí? ¡Como siempre! De nuevo, y "modificar" como en otros. Se puede de crear nuevos skins personalizando más o más. Podemos elegir el color de los zapatos y la talla que mejor se ajuste a la talla que mejor se ajuste a la talla, pasando por la piel y el color que más guste.

► novedad es que, si los logramos, nos premian con dinero, y lo podemos usar para desbloquear nuevos platos, comprar mejores tablas o nuevas acrobacias.

El modo "Single Session" es similar a un "Training", en el que tenemos un par de minutos para lograr la mayor cantidad de puntos posible "haciendo el cabito", y en el "Free Skate" se nos da la oportunidad de recorrer el escenario con total libertad, lo que podemos aprovechar para memorizarlo de arriba a abajo para más adelante.



Jugando a dobles si que tenemos un par de opciones nuevas: a los modos "Trick", "Grift" y "Horse" que ya estaban en la primera parte, se suman el "Big", es el que el jugador que se le liga tiene un tiempo para realizar "tricks" y así pasar la cuenta atrás al contrario, y el "Free Skate", similar al individual, pero a pantalla partida.

LA GRAN NOVEDAD, SIN EMBARGO, la ponen dos tabuleros editores, uno de personajes y otro de pistas. El primero se llama "Create



"Sister" y aunque no es tan completa como los de los juegos de "wrestling", por ejemplo, nos permite variar el color y el diseño de la ropa del personaje, su cara y su complexión, y además nos deja mejorar su rapidez, y su capacidad de aterrizaje a de salto, entre otras cosas.

Para la opción que más nos mole es la de fabricar nuestros circuitos. Entrando en "Park Editor" tenemos la necesidad para diseñar una pista a nuestro mismo gusto, colocando rampas, fosos, columnas, barandillas y todo lo que se nos ocurra para realizar nuestros trucos. Esta opción se convierte en otro punto, ya que alarga la vida del juego hasta donde nos llegue la imaginación. ►►

DUO DE SKATERS



En los partidos a doble se incluyen los modos nuevos respecto a la primera entrega: "Tag" y "Free Skate". Sin embargo, a nosotros nos sigue gustando más de todo "Horse". Y es que la idea "¿A qué si no se puede más?" siempre nos lo sigue (diferente versión).



En esta imagen podemos ver un "trick" de los denominados. Hay que tener en cuenta que, además del número de "trick" que aparece después de hacer simultáneamente, se puntúa también su duración.



Aquí el skater acaba de efectuar un "Grift" de los juegos por la barandilla. Es un movimiento que, con un poco de práctica, no resulta difícil de dominar y además nos permite ganar bastantes puntos.



►► Cuando ya estamos en acción, comprobamos que los gráficos siguen siendo muy buenos, con personajes grandes, que nos permiten con unas suaves y bien animadas animaciones.

Los ocho escenarios son nuevos, y siguen la misma línea: son enormes, y han sido diseñados con acierto, aunque el "engine" parece exactamente el mismo que el que ya disfrutamos hace unos meses en el original.

Por otra parte, el control es estupendo, y Tony Steve y compañía responden sin rechazar a las órdenes de nuestro mando, con lo que

las partidas son dinámicas y entretenidas. Se mantiene la sensación de libertad y de "haz-lo-que-te-dé-la-gana", y además se han añadido varios movimientos nuevos.

EL FIN DE FIESTA SIGUE CORRIENDO a cargo de la banda sonora, en la que grupos como "Rage Against The Machine" o "Nugent By Nature" no dan ni un minuto de descanso. Además, esta B-G viene acompañada de efectos que reproducen muy bien nuestras torrazos (que suelen ser muy abundantes), o el sonido de las ruedas del monopatín al deslizarse



El juego tiene ocho plantas nuevas, que se desbloquean según conseguimos objetivos.



CONSTRUYE LA PISTA DE TUS SUEÑOS



Cada nuevo episodio no es la mejor del 80. Gracias a ella, podemos diseñar una pista como nosotros mismos, colocando plantas, escaleras y otros elementos sobre una pista básica. En primer se crea un nivel de escape, por lo que al final el nivel resulta extraordinario en el diseño, se puede poner música en el juego.

La impresión que nos llevamos de "Tony Hawk's Pro Skater 2" es magnífica. Si no lo conocéis de antes, seguro que os encanta, y si ya jugasteis a la primera parte y andas con la duda de si comprarlo o no, os garantizo que tenéis una variedad para varios años.

LA ÉLITE DE LOS PATINADORES



En el juego "Skater" de todos los tiempos. El juego es una gran aventura, aunque tiene "gusty" control.



Aquí nos encontramos con otra parte. Skater es un juego de acción, pero es especialmente con los gráficos.



A los 10 años de su creación, la B-G, Skater "Skater" como siempre, pero no alcanza gran altura en los gráficos.



Una patinadora espectacular en acción en la vida. En el juego es un éxito, pero cuando se llega demasiado.



A los 10 años de su creación, la B-G, Skater "Skater" como siempre, pero no alcanza gran altura en los gráficos.

A los 10 años de su creación, la B-G, Skater "Skater" como siempre, pero no alcanza gran altura en los gráficos.

Valoración

Una segunda parte que mantiene mejor el original. Diversión jugable, largo tiempo de juego, pero con algunas mejoras.

9

PROJECT JUSTICE

Si algún padre viera **lo que ocurre en estos colegios**, le daría vacaciones durante varios meses a sus hijos.



Aunque el estilo de batalla sea emocionante, todos sabemos también cuánto sufren los estudiantes como el de esta imagen.



Como podría observar a pesar del tono desenfadado que posee el juego, en «Project Justice» podemos ver una guerra de estudiantes.



Al recibir el primer golpe, el personaje se desmorona y cae al suelo. En el juego, los personajes se desmoronan y caen al suelo.

Tip de juego: LUCHA
Desarrollador: CAPCOM
Plataforma: PS2
Fecha: 8 de mayo
Valoración: 1 a 5
Puntuación: 4.5



Aunque parezca increíble, Capcom nos trae un nuevo juego de lucha para nuestra querida consola. ¿Alguien sabe cuántas horas al día durarán estos chicos?

Viendo su título, quizás no os suene muy conocido, pero si os recordamos cuál fue su primera parte, nos encontramos en situación «los estudiantes de «High Schools»». Fue un juego que hizo sus pinitos en PlayStation con cierto éxito y ahora, para su regreso, los desarrolladores han querido mantener tanto

su estilo de juego, como el «look» general que sigue siendo de lo más cachondo que hemos visto en un título de estas características.

LA ACCIÓN SE SITUA UN AÑO DESPUÉS de que Hyo terminara su etapa haciendo con el dominio de Jagan atacando todas las Escuelas Superiores del país. Ahora parece que vuelve el peligro, así que hay que proteger todas las «High Schools» de las posibles amenazas.

Con este planteamiento tan curioso nos ponemos

a repetir la historia a destiempo y situando en alguno de los cinco modos de juego que nos ofrece «Project Justice».

El principal es el Arcade que nos permite escoger dos opciones: el clásico modo

Historia es el que tenemos que ir superando una serie de capítulos con un equipo formado por tres personajes, aunque nosotros únicamente podemos elegir al principal. La otra alternativa es el



A jugar por la historia de la que con Vexia, muchos se levantaron con estos colores de espíritu, lo



El siguiente Wild Diego está dando buena cuenta de su adversario. ¿Cómo impactará su pulso?



MUCHA TÉCNICA



con grises especiales en
sus superficies al color
gris. Pueden ser "Black
Vapor Effects" (Papel de
Techomant®) o "Black
Techomant®" entre los
otro tipos de revestimientos
transparenciales de colores.



► **Ilusión Free Mode**, y en este caso sí que podéis escoger a los protagonistas que más os gusten, aunque por desgracia se pierde el hilo argumental del juego.

En el resto de rondos tendremos los típicos Wersau y Entrenamientos, un Torneo en el que compiten ocho equipos por eliminatorias hasta ver quien se lleva la copa, y una Liguilla en la cual nos enfrentaremos a un máximo de cinco equipos además del nuestro, y que como aquel que loars reis

victorias parciales. Como ves, excusas para probar nuestro estilo de pelar no nos faltan en el juego.

LOS COMBATES SE DESARROLLAN de forma rápida y fluida, sobre unos fondos bien realizados y con objetos o personajes que se mueven en segundo plano. Quizá es en el cuartito de los luchadores donde se nota un poco más su origen polaco, sobre todo en primeros planos: pero ello permite que el juego con



Fueron así el primer ataque en el, un "cambio" de tres golpes: uno de los tres, el que fue el más fuerte, se lo dio con un carrilero para la primera. Zola



Pero ¿qué platos me trape: sic? ¿Tu crees que puedes vencer a alguien con el guerra y tener ideas tan ridículas? ¡Pero coge un pelo, deonasa!

UNA OPCIÓN PARA CURIOSOS



El sistema de pago procesa los una especie "talon" que son prepagos entre otros cosas, un control de las transacciones autorizadas por la CPU, administrar los roles de los usuarios desde se desactivan los contenidos, reducir la latencia del juego o personalizar las secuencias de animación que se ejecutan al inicio como un rol de inicio.

a una buena media de 60
manejos por segundo.

Las señalizaciones están bien "ancladas", y los golpes y movimientos especiales, además de resultar muy efectivos, siempre aportan un recurso local de humor.

Quizá la única pega que se puede objetar a «Project Justice» es que tiene poca profundidad, en especial si te enfrentas al genial «Seal Calibur», pero nadie puede negar su originalidad y las excelentes ratios de diversión que proporciona.

[illegible]

W <http://www.wiley.com> is the online home for the journal's content, including the full text of articles, book reviews, and more. It also provides a wealth of information about the journal's history and the publisher's commitment to the field.

Valoración

Disponible en versión
puntera sujeta en el
cuadrante para el
cable, con modera-
do ruido y funcio-
nando en silencio.

SPAWN

¿Agua bendita? No. Lo mejor para acabar con las **huestes del infierno** es una ración de plomo...



- Tipo de juego: **SHOOTER**
- Consolas: **GAMEBOY ADVANCE**
- Distribuidora: **THQ**
- Plataformas: **GBA**
- Fecha: **8/06/04**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Edad: **16+15**

Capcom es una de las compañías que más se prodigan en nuestra consola, pero su nombre no es únicamente sinónimo de cantidad, sino también de calidad. Ahora nos llega «Spawn» para ratificarlo, directamente de las recreativas, aunque está basado en un famoso cómic, y a la mejor vamos también su peli hace un par de años

EL GUION DE «SPAWN» RECREA la eterna lucha entre el bien y el mal entre



Los temas que se encuentran repetidos por el escenario hacen una importante vital. Algunos, como el que acabamos de jugar y que nos repite totalmente la energía, están más que un día en directo de Tarraco.

el Cielo y el Infierno en este caso: Malebique, señor del Infierno, recluta cada siglo a un humano para convertirlo en «hellspawn», un soldado a su servicio que le ayudará a dominar la Tierra. El último ha sido Al Simmons, agente

del gobierno asesinado por orden de sus superiores que ahora se rebela contra su destino para vengarse de los que le traicionaron.

Tras este argumento tan inquietante encontramos un juego con un planteamiento



La cámara gira para mostrar el objetivo, pero si estás muerto.



Los escenarios están repletos de detalles y además muestran muy buenas texturas.



GALERÍA SUFFICIENTE

En «Spawn» tenemos también una versión de la historia, desde primera persona, pero no es una historia de la que se pueda sacar mucho más allá de lo que se ve en la pantalla. Si estás muerto, la cámara gira para mostrar el objetivo, pero si estás muerto.



¿QUÉ PERSONAJES?



Los personajes que podemos controlar en "Spawen" están inspirados entre otros en los personajes de los cómics de Marvel. Además, sus habilidades en combate son acrobáticas, ágiles, con movimientos que les permiten saltar, correr, volar, etc. También hay personajes que son más pesados, como el "Tank", que es un personaje muy grande y fuerte.



El modo para cuatro jugadores es muy divertido, aunque el tiempo de sesión es reducido.



►► Tremendamente sencillo muy cercano al de «Power Stone 2» con pelotas con armas sobre escenarios 3D.

En «Spawen» luchamos con un gran número de personajes, desde el propio Spawen hasta los secuaces de Malsheiga, pasando por jefes mafiños e incluso guerreros del Cielo. Todos tienen un excelente diseño y son variados, tanto por su aspecto como por sus características ofensivas.

También los modos de juego ofrecen variedad: con el Arcade y el Torneo, que a su vez se dividen en batallas por equipos, batallas todos contra todos para cuatro jugadores, y el "boss mode",



donde luchamos a lo largo de varias fases con los distintos jefes y sus cobreros.

TODAS LAS BATALLAS TRANSCURREN en amplios escenarios de gran calidad, divididos en zonas que se comunican entre sí, y con una ambientación notable. En ellos nos encontramos infinidad de "power-ups", que sirven para mejorar nuestra capacidad de ataque y defensa, recuperar la energía que perdemos, etc.

«Spawen» lo pone un ritmo vertiginoso a los combates, y en el modo multijugador sigue la línea del genial «Quake III», sobre todo si le ponemos la vista en primera persona. Sólo algunos fallos en los juegos de cámaras empañan el resultado final.

En fin, que rebosa calidad por los cuatro costados, y se convierte en una estupenda opción de compra, tanto para seguidores del cómic, como para los aficionados a los juegos de lucha.

MODOS VARIADOS



Los modos de juego son lo suficientemente variados como para prolongar la vida del programa durante bastante tiempo. Algunos como los locales, otros online, todos de calidad, rapid, así-rayo eléctrico.

El combate, la combinación perfecta de los personajes y la variedad de estilos de juego hacen de este juego un título muy interesante.

Los escenarios, la música y los efectos de sonido son de gran calidad, lo que hace de este juego un título muy interesante.



Gracias al punto de vista de cámara de primera persona, el juego es muy divertido. Si os gustan los juegos de acción, este juego es para vosotros.



En la lucha cuerpo a cuerpo todo vale, incluso una espectacular patada que acabamos de practicar el "power" Spawen.

Valoración

Este es un juego de acción muy interesante, con una gran variedad de estilos de juego, una gran calidad de gráficos y una gran variedad de modos de juego.

8

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Los ciclistas antiguos se empeñan en subir puertos, ¡con lo que mola **marcarse un "grind"** sobre una barandilla!

■ **Tar de pago:** **DEPORTE**
■ **Consola:** **ACCLAIM** www.acclaim.com
■ **Distribuidora:** **ACCLAIM** www.acclaim.com
■ **Unidad Memory:** **32** en Mega de capacidad
■ **Edición:** **90**
■ **Precio:** **2.990** ptas.
■ **Apuntador:** **1-4-7**
■ **Idioma:** **INGLÉS**

Utilizar la bicicleta para bajar a por el pen ya es historia. Ahora una bici se usa para intentar cosas más bestias, como deslizarse sobre una barandilla, o pegar saltos de más de 30 metros. Y si antes te torcaban por loco al hacerlo, ahora dominar estas praves es imprescindible para llegar a ser una figura en los circuitos de BMX.

EL JUEGO DE ACCLAIM NOS PROPONE entrar en el mundo de estos locos de las dos ruedas, y emplea para ello un planteamiento que ya se está haciendo común entre los simuladores de deportes de riesgo: mucha



acción, buenas animaciones y música cañera a tope.

Lo primero que debemos hacer en el modo principal es elegir a uno de los diez ciclistas reales, incluido el propio Dave Mirra, y dar comienzo a nuestra carrera

de biker con lo gueto, es decir, con una bici bastante pobre y escasa publicidad en nuestro alivendo.

Nuestros primeros peñes los hacemos en Gavineville, en el jardín de la casa de Dave Mirra, y a medida que

vamos cumpliendo con los objetivos que nos proponen, conseguimos nuestra bici, se abren más circuitos y nos apoyan marcas publicitarias.

En el juego pedaleamos en doce circuitos diferentes y de ellos, los seis últimos

ACROBACIAS SOBRE UNA BICICLETA



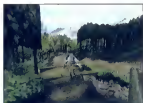
Nuestros personajes tienen un amplio catálogo de movimientos que, además a las características de cada uno y a la bicicleta que usamos, varían cada 10 segundos. El juego también nos ofrece un gran número de trucos, desde más de 1.000 diferentes, todos ellos combinables, y con la posibilidad de hacerlos desde varios puntos de vista.



No te asies. Elano, que está en el BMX en muy complicado y muchas veces te matas antes incluso para reírte.



Mover en estos ratos y llevarlo a la pista ya es difícil, pero es necesario hacerlo para ganar.



Los competidores se desfilan en grandes animaciones durante por los que nos desplazamos para cumplir los objetivos que nos vamos.

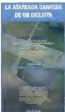


En cada salto que hagamos, nos dicen cuántos habrá hecho, cuánto aparte del nombre del novísimo y los puntos correspondientes.

PATROCINADORES



Como los grandes deportistas, estos jugadores en nuestra carrera podrán y conseguirán patrocinadores. Solo se trata de ir al desarrollo del juego, pero más o menos los mismos que nos aparecen a medida que nos hacemos más famosos.



Además de tener una gran apariencia en la pantalla una lista de jugadores que tenemos que ir consiguiendo para ir mejorando nuestra carrera. Los más que nos aparecen son de la más variada, desde niños una cantidad de nombres interesantes y algunos los vemos en la prensa, hasta hacer un "spin" en la primera ocasión que nos encontramos en el desarrollo.

nos llevan a participar en campeonatos en los que competimos con los mejores corredores del planeta.

Por supuesto, para llegar lejos en estos campeonatos debemos definirnos los más de 1.300 movimientos: sin incluir combos que tiene el juego, y así convertir a los jueces de que no hay nada mejor que nosotros.

Además de este modo carrera, también podemos entrenar libremente en los circuitos para conocerlos.

o si queremos con las pruebas cronometradas en uno de los recorridos disponibles.

El panorama lo completa un modo a dos jugadores muy completo, en el que podemos aceptar hasta un total de diez desafíos como, por ejemplo, intentar repetir los movimientos del rival.

LA FACTURA TÉCNICA DEL JUEGO tiene altibajos, porque si los movimientos son rápidos y suaves, sin "peppening" ni ralentizaciones, las texturas que cubren los escenarios y el seguimiento de la cámara mejoran poco la versión para PlayStation.

Otro aspecto a destacar en un juego de este estilo es su banda sonora, y aquí los chicos de Acclaim no han querido quedarse atrás de títulos como «Tony Hawk» o «Cruze Ties», así que han incluido canciones de grupos como «Babes in Toyland» o «Gynesis Hill» que le dan una sexta velocidad a la bici. Esto, unido a la posibilidad de conseguir videos reales de las estrellas del BMX, hacen que el juego tenga una ambientación perfecta, que hará los felices tanto de los fans de este deporte como de los que se acercan a él por primera vez.



Cuando salgas del túnel, ¡hay que ir rápido para no perder el ritmo!



En el modo a dos jugadores, ¡compiten entre dos rivales diferentes! ¿Cuál prefieres?



➤ **Una historia** que comienza en un momento, se desarrolla en otro momento, y termina en otro momento. La historia comienza en un momento, se desarrolla en otro momento, y termina en otro momento.

Valoración

La historia es buena, la música es buena, la jugabilidad es buena, la calidad de la imagen es buena, la calidad de la música es buena, la calidad de la jugabilidad es buena.

7



Si quieres saber más sobre el juego, visita la página web de Acclaim, o visita la tienda de la PlayStation, o visita la tienda de la PlayStation, o visita la tienda de la PlayStation.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Por favor, leed estas líneas en voz baja. El enemigo vigila, y el más mínimo ruido puede **arruinar nuestra misión**.



El tipo mejor **EXTRAMERCA**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**
El Comodoro **RED STORM**

Lo gran vivir en paz es un sueño casi inalcanzable. Y no hablamos de los alientos de vuestra hermana cuando aparece Ricky Martin en la tele: sane de la paz mundial. Mientras los políticos reales buscan una solución, los chicos de Red Storm han pensado darnos a nosotros la oportunidad de jugarlo de una manera "virtual".

Y NO SE HAN ARDADO CON REMIGLOS, sino que directamente nos han dado el mando de un grupo de lucha antiterrorista formado

por veinte soldados de élite, que ya se han curtido antes en batallas de PC, y ahora lo intentan en Dreamcast.

El equipo es de lo más completo, porque mientras un soldado de asalto por ejemplo, es especialista en entrar a "saco", nuestro artífice no gana la vida desactivando explosivos. ¿Y a que no adivináis quién está al mando de todo esto? Efectivamente, nosotros debemos tomar todas las decisiones del comando, y os aseguramos que no ve a ser una tarea nada fácil.

Lo primero que debemos hacer es examinar la misión. Existen 21 diferentes, cada una con objetivos distintos (precisar, escoltar, rescatar...), así que elegir bien a nuestro equipo es vital para poder hacer un buen trabajo. ➡



Nuestros compañeros están siempre que los necesitamos, aunque si los dejamos sin poderlos hacer al final...



Empieza la misión. En este caso, tenemos que rescatar a una mujer secuestrada.



Rescate de disolución un grupo de víctimas. Gracias a nuestra ayuda, van a poder sentir esta noche en calma.



GAFAS DE VISIÓN NOCTURNA



Cuando te encuentras en una zona oscura, tenemos que usar las gafas que nos ayudan a ver, pero, como de último recurso, nos permiten ver en la oscuridad. En un tipo que se pueden usar para ver en la oscuridad de varias maneras, y a la vez, resulta que estamos en el punto de mira de algún terrorista con una mira de visión nocturna.



Consultar una vista del mapa resulta muy útil para descubrir dónde están escondidos los enemigos. ¡Fuezo rubio!





ACCIÓN DESDE DOS PUNTOS DE VISTA



Podemos elegir dos tipos de vista para jugar la acción: en primera o en tercera persona. Nuestra recomendación es primera persona, porque el control de visión es mejor y la de esta versión el juego parece. En la otra (segunda) el que aparece nuestro personaje.



Una vez escogidos, hay que equiparlos, porque no es lo mismo utilizar una pistola con silenciador que disparar una potente ametralladora.

HASTA AQUÍ PARECE SENCILLO, pero ahora llega el momento de estudiar... y no matemáticas, sino un plan de ataque que, además,

debe ser perfecto ya que las vidas de nuestros soldados corren peligro, y si algo de ellos muere nos quedamos en el pozo al resto del juego.

Nuestros controladores solo a uno, mientras que el resto cumplen absolutamente las órdenes que les damos en función de la misión general que nos han encomendado,



y también del mapeado del escenario sobre el que se va a desarrollar la acción.

El apartado técnico del juego es muy similar a la versión de PC: soldados bien modelados y de importante tamaño, y combates con una inteligencia artificial elevada. Estos tipos se colocan siempre en posiciones desde donde tienen cierta ventaja, y de ahí la importancia de haber ideado un buen plan.

La ambientación es muy buena. Nuestros colegas nos hablan por el Walkie-Talkie, y nos damos unos cuantos pasos cuando escuchamos pasos a una puerta que se cierra a nuestra espalda.

El principal defecto de «Rainbow Six» es que tanto los textos como los diálogos vienen en perfecto inglés, y tratándose de un juego en el que podemos estar media hora inmovilizados por los menos antes de pasar a la acción, no se puede pasar por alto es como así.

En cualquier caso, es el primer juego de estrategia que llega a Dreamcast, y su debut no ha dejado una impresión bastante buena.

ANTES DE DISPARAR, HAY QUE PENSAR BIEN



En este juego y en otros como este, hay que pensar bien antes de disparar. Si no lo hacemos, nos quedamos sin vidas. Si lo hacemos, nos quedamos sin vidas. Si lo hacemos, nos quedamos sin vidas.

Ahora vamos a jugar en primera persona. Es un juego de estrategia. Hay que pensar bien antes de disparar. Si no lo hacemos, nos quedamos sin vidas. Si lo hacemos, nos quedamos sin vidas.



Valoración

Un juego de estrategia que llega a Dreamcast, y su debut no ha dejado una impresión bastante buena.

7

TOY RACER

Por fin podemos disfrutar de las **auténticas carreras on-line** en nuestra consola... ¡aunque sean de juguete!



- Tipo de juego: **RACING**
- Formato: **60 GB**
- Distribuidor: **USA**
- Plataformas: **PS 2, Xbox de Microsoft**
- Edad: **10**
- Precio: **4,99€ plus**
- Disponible: **26.7.05**
- Otros: **112000 EN GARANTÍA**

El panorama de los juegos on-line para Dreamcast continúa ampliándose despacio, pero seguro. Tras el magnífico «Quake III», nos llega ahora «Toy Racer» para servir de bienvenida a los auténticos pesos pesados que están a punto de visitarnos (léase «Phantasy Star», «Speed Devils», «Daytona USA»...).

EL GRAN LOGRO DE «TOY RACER» ES ser el primer juego que ofrece la opción para echar carreras en Internet contra pilotos de otros países, aunque la paradoja es que en eso y poco más está su gracia.

El juego está enfocada expresamente para este tipo de partidas, ya que aunque posee un modo multijugador para hasta cuatro pilotos desde una misma consola, las opciones avanzadas, y el refresco es muy reducido.



Esto se debe al pobre papel que juegan los coches controlados por la máquina, de forma que si no tenemos unos amigos para competir, las carreras en individual se convierten en un mero adormantamiento, dando vueltas y más vueltas con el tiempo como único rival.

Como los modos se limitan al juego local o en la red, veremos que resultado de este último, que es el que realmente nos interesa más.

«Toy Racer» nos permite disputar carreras sencillas o barear nuestra un compañero, en el que competiremos en varios circuitos contra otros jugadores de toda Europa. ➔



Esta vista más elevada nos permite mejor la carrera. Dejémosle al jugador más rápido de toda Europa.



Los frenos, evidentemente, son los vehículos que tienen mayor ventaja, así que los golpes contra los rivales en las curvas son decisivos.



COCHES DE JUGUETE, ARMAS DE VERDAD



Sobre la carrera de los coches hay un elemento más que de peso, que son armas para usar durante estas sesiones locales. Los hay de ataque directo, como bombas o misiles, y otros que nos permiten ir más rápido que los demás, o afectar al momento, congelando la pista o haciendo de nieve.



• **Key Success:** an on-line drug marketplace (see Steps), proven to compete in a noisy e-Biz market by being "niche" and providing a 100% guaranteed, low-price offering.

▶ **Alta capacidade:** a capacidade que um dispositivo tem de gerar energia. É a grande vantagem. Já a capacidade térmica do óleo

el juego en el que se basó, que transcurren en diversas habitaciones de una casa. Como no presenta muchos detalles, lo más destacable es que se puede correr por el techo y las paredes, algo que puede confundir mucho

LOS VEHÍCULOS ESTÁN
DIVIDIDOS en cinco grupos
atendiendo a su aceleración,
su velocidad, estabilidad y
blindaje, y varían desde
un taxi o un Fórmula 1 hasta



lenguas y gente, con lo que la variedad se acrecienta.

La gracia de «Toy Patter» está, por tanto, en el juego on-line, porque en la demás no esperas encontrar nada de especial (interés).

Si embargo, haber sido el primero es un tanto a su favor y además su reducido precio le convierte en una opción de compra para los que quieren demostrar sus habilidades a conductores del resto del continente.

ENTRA EN LA RED



El presidente -Elly Facer-Brown- salta para Uruguay, Francia, Inglaterra y Alemania. Una vez hecho, hay que esperar a los estudios más y además de como harían personas apropiadas entonces.



Valoración

Un gruppo di 100
persone, tra cui uomini
e donne, per formare
una lista di persone
che ritenevano essere
i migliori leader.

6

AQUA GT

Fijate si eran listos los venecianos, que se construyeron una ciudad pensando en las carreras del año 2001.

- Tipo de juego: RACING
- Compatibilidad: PS2
- Distribuidora: PGM
- Desarrollador: PGM
- Edad mínima: 12 años
- Idioma: Inglés
- Idioma de la caja: Inglés
- Idioma de la caja: Inglés
- Idioma de la caja: Inglés

Coged el volante y el pedal de gas, porque aquí llega un juego de carreras que os va a poner en riesgo sacando los circuitos de las ciudades más importantes del mundo. En «Aqua GT» recorremos 15 de 7 países (entre ellos el Sena de París, los canales de Amsterdam o el Hudson de Nueva York), a bordo de poderosas lanchas motoras

EL OBJETIVO ES GANAR. LOS TRIS de los modos Championship, superar el modo Arcade, con los típicos "check point", o vencer en la Champions League, donde corremos contra los pilotos que conducen las lanchas más poderosas. Claro, que nosotros también podemos usarlos ya que según vamos avanzando en estos torneos



Problemas: el río de San Jorge es una carrera aunque la vista queda demasiado recortada para un buen pilotaje



ganamos nuevos vehículos cada vez más potentes

Pese a que el concepto de «Aqua GT» resulta original, no termina de caer debido a la sencillez que arroja. La definición en los gráficos de las lanchas no es mala, y no hay ralentización en los movimientos, pero tampoco ofrece la espectacularidad que debería haber en estas carreras de este tipo

Además, los circuitos son demasiado similares, así que podemos tirarnos de los pelos jugando una media de ocho carreras, sin contar las vueltas de clasificación, es recordado que solo varían en el nivel de agua. ¿Es para ahogarse antes de empezar? Vale, es una idea nueva, pero nuestra consola ofrece títulos más divertidos para los fans de la velocidad.

Como podéis ver los circuitos son bastante vistosos pero por desgracia no parecen alternados entre sí otros



Se acortan bastante y no nos hacen falta, desarrolladores aficionados parecen tener lanchas motoras de cuatro motores.



VIAJE TURISTICO



Mucho en la mayoría de circuitos de carreras, aunque en «Aqua GT» podemos aprovechar para hacer turismo. Ya que después por estos canales, lo que se hace es un par de horas a la zona Eiffel de París o la Unión de la Iglesia por ejemplo, ¿eh no?

- **Problemas:** El protagonista es bastante lento, pero el control de las lanchas motoras para manejar los dos de distintos modos.
- **Recomendaciones:** La experiencia de juego es bastante buena, pero el control de las lanchas motoras para manejar los dos de distintos modos.

Valoración

Este título resulta un juego de carreras bastante interesante, aunque el control de las lanchas motoras para manejar los dos de distintos modos.

5

STAR WARS DEMOLITION

“¡Ave, **Jaba the Hutt**, los que van a morir te saludan!”
(pero que sepas que todavía me quedan un par de vidas).

- Sound judge: Aditi
- Gyanendra: LOCAL ARTS
- Distributors: PROBE
- Visual Memory: 20 chapters to complete
- Interest: 60
- Price: 3,999 per.
- Languages: In 7 x 4
- Genre: 60/25

Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana, Jethro Hull, el gran capo de la mafia interestelar organizaba combates entre gladiadores de todos los planetas.

LOS MÁS CONOCIDOS
FRAN DIEZ, que hacían las
 películas de los comedones de
 apuestas. Cada uno de ellos
 pilotaba un vehículo diseñado
 así que se podía contemplar
 al "woodie" Gaaga a bordo
 de un AAT a Bobba Fett con
 sus coches propulsores,
 o al general rebelde Otto
 a los mandos de su AT-ST.
 Fueron años de mucha
 diversión, en los que la gente
 estaba a los dos escenarios



Fuertes desde San Petersburgo contra los adversarios en diez ocasiones, entre ellos el plebiscito inglés de 1910 y 1911 y la batalla en una la convención del mismo año, entre otros había de una victoria más reciente.

donde había combates: ya fueran el planeta helado de Hoth o el caluroso Tatooine ¡incluso dicen se llegaron a celebrar algunos en la Estrella de la Muerte!

Había cuatro modalidades de lucha: enfrentarse a un

mayor número de amigos en cada combate: sacar el mayor número de "Droids" un modo de apuestas o, simplemente, mantenerse con vida hasta el final.

Todos los vehículos que participaban tenían un buen

diseño y parecían fáciles de pilotar pero las batallas eran tan oscuras y los escenarios tenían tanta niebla, que el interés por los combates apenas duraba más de un par de horas si no se era un seguidor incondicional.

**JOÛNE HARRÉ VISTO
ANTES A PÉRE TIGRE**



Est "Bermudez" potoman elop
 A dios por el mundo de la vida, este
 con una su vida de la vida de la vida.
 Después que los días ya se han ido
 en la vida de la vida de la vida.
 el mundo de la vida de la vida de la vida.
 el mundo de la vida de la vida de la vida.



Un libro altamente utile, per chi voglia conoscere le implicazioni e le tendenze più recenti della ricerca in psicologia della memoria, è quello di **W. K. Bower**, *La memoria*, trad. di **Enrico Basso**, Giunti, 1987, 190 pagine, L. 12.000.

Valoración

Una buona idea, non
si ferma qui sempre
come la mia per
l'occupazione della
terra (vedi, vedi,
"Spazio" e "La casa")

4

De entre todas las novedades que incluimos en este número, hay una que nos encanta. ¿Será por su traje ajustado? ¿por su coleta quizás? Sea lo que sea, el caso es que Lara Croft nos ha encandilado una vez más con su nueva aventura. «Tomb Raider Chronicles» ha sabido darle a la serie el impulso que necesitaba, y por eso hemos querido destacar aquí sus logros.



LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

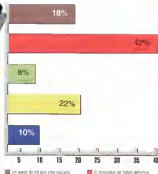
El primer mes de «Shenmue» en el mercado ha sido todo un éxito: ya tiene a la aventura de Yu Suzuki encaramada en lo alto de los más vendidos. Del resto, más que las novedades, destaca la presencia de Sonic. ¡Por él no pasa el tiempo!

(Datos proporcionados por Centro Mail)

- 1 Shenmue
- 2 Quake III Arena
- 3 Metropolis Street Racer
- 4 Virtua Tennis
- 5 Jet Set Radio
- 6 Sega GT
- 7 Resident Evil Code: Veronica
- 8 Sonic Adventure
- 9 UEFA Dream Soccer
- 10 Capcom vs SNK

LA ENCUESTA

Otros que dicen las fiestas navideñas: con sus cartas, su turrón, sus regalos y un montón de deseos para el año y el siglo que acabamos de estrenar. El mes pasado nos pusimos en plan Reyes Magos (o si prefieren, «Reyes Mayos») y os preguntamos que es lo que pedíais al nuevo año 2001. Las opciones: un simulador de fútbol definitivo, más juegos online, conversiones de la placa Naomi 2, más periféricos para nuestra consola DVD, ando! zq: Mayá... ¡o un juego de rol que cree escuela. Teneis recordar todos vuestros votos, lo cosa ha quedado así:



Por nuestra parte podemos estar contentos porque estos resultados nos dicen que os conocemos bien: estábamos seguros de que vuestro mayor deseo es la llegada de un simulador de fútbol definitivo. Pues nada, a esperar que quien tenga que leer esto lo haga y se ponga a trabajar como un loco. Vuestro segundo deseo es que lleguen nuevas periféricos para Dreamcast, aunque en este caso no hay fecha aún. Luego, pedis un juego de rol que cree escuela: esperad a que lleguen «Phantasy Star Online», o en poco más tarde «Skies of Arcadia». El resto de deseos (que también han contado con bastantes votos) son las conversiones de la placa Naomi 2 (juego que habéis alguna) y por último, que salgan más juegos online (¿que tal «Phantasy Star Online», «Daytona USA» o «Sonic Dream Online» por ejemplo?).

En nuestra sección de Panorama de este mes os hablamos de cuatro películas basadas en videojuegos que están en preparación.

¡CUAL DE LAS PELÍCULAS QUE SE ESTÁN RODANDO BASADAS EN JUEGOS TIENES MÁS GANAS DE VER EN EL CINEMA?

- Nightmare Creatures
- Shenmue
- The House of the Dead
- Tomb Raider: The Movie

Para votar en esta sección (y al tiempo, pasar un buen rato con los datos contenidos), dale un vuelta por nuestra página web.

www.hobbypress.es/dreamcast

LA OPINIÓN

(10) "El otro día me fuí a comprar «MSR», pero al final compré un juego que no se si conocéis se llama «Shenmue» y me sorprendió su tremenda calidad. En él puedes hacerlo todo. Me gustó más que, en su día, «Metal Gear Solid», y decir eso es mucho."

"Erodinza"

(11) "He jugado con «Shenmue» y me lo he pasado en cinco días, algo que es impensable, y que me ha desilusionado un montón. En conclusión, el juego es fenomenal, en gráficos y en sonido, pero extremadamente corto, una verdadera lástima. Quien se lo vaya a comprar, se lo penses antes."

Jose Gost

(12) "«Shenmue» es el mejor juego de la historia y Dreamcast la mejor consola, mucho mejor que ese decodificador de Canal+ que llaman PlayStation 2."

"Goditano 17"

(13) "Acabo de comprar la Dreamcast y es la mejor inversión que he hecho en mi vida. Se nota la experiencia de Sega. ¿Es lo más?"

"Jan"

(14) "Dreamcast necesita más juegos de fútbol con los gráficos de «Virtua Striker 2» y la gran jugabilidad de «FIFA 2000». También, por pedir que no quede, estaba bien una versión de la saga «Tekken»."

J. Ferrer

Sin duda, les estrellas de vuestras opiniones de este mes son «Shenmue» y el lanzamiento de Playstation 2. Por lo demás, un poco de todo en vuestra sección...

(15) "Tras comprarme la Play 2 estoy aún más feliz de tener mi Dreamcast. Los juegos que he probado son muy malos, y el DVD también es grande a muerte."

José Antonio Caceres

(16) "Dreamcast es la consola perfecta. ¿Habías visto en tan poco tiempo una máquina tan perfecta? Más de uno se sorprenderá con sus ventas de estas navidades."

"Bazaga"

(17) "«Quake III Arena», «Jet Set Radio», «Shenmue», «MSR», «Virtua Tennis». Una consola que saca tan buenos juegos en su primer año, se merece un aplauso."

Javi Bautista

(18) "Me parece de vergüenza el comportamiento de Electronic Arts al no querer programar una versión de su sobresaliente saga «FIFA» en nuestra consola. ¿Acaso están «campeados» por Sony?"

José Ramón Miranda

(19) "Fébrica a Sega por llegar a un acuerdo con Telefonos para poder contratar la Tarta Plana."

Arturo Suárez

Seguimos encantados de recibir todas vuestras opiniones sobre el mundo Dreamcast, pero sería imposible publicar todas. Continúa mandando vuestras «emílas» a

opinion.dreamcast@hobbypress.es

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Dos juegos muy diferentes están este mes en nuestra lista de favoritos: «Tony Hawk's Pro Skater 2» y «Tomb Raider Chronicles». Porque ambos son muy jugosos y nos encantan todos los géneros.

- 1 Virtua Tennis
- 2 Metropolis Street Racer
- 3 Shenmue
- 4 Quake III Arena
- 5 Jet Set Radio
- 6 Resident Evil Code: Veronica
- 7 Tony Hawk's Pro Skater 2
- 8 Soul Calibur
- 9 Tomb Raider Chronicles
- 10 Resident Evil III Nemesis



EL TOP 10 DE LOS LECTORES

«Shenmue» sigue siendo el más querido de vuestra lista y entra «Capcom vs SNK». También vuelve «Virtua Striker 2» señal de que el fútbol continúa siendo el deporte con más tirón.

- 1 Shenmue
- 2 Virtua Tennis
- 3 Metropolis Street Racer
- 4 Resident Evil Code: Veronica
- 5 Quake III Arena
- 6 Soul Calibur
- 7 Jet Set Radio
- 8 Capcom vs SNK
- 9 Crazy Taxi
- 10 Virtua Striker 2

En esta lista sois vosotros los que tenéis la última palabra. Tan sencillo como darnos una vuelta por nuestra página web y votar.

www.hobbypress.es/dreamcast/



S.O.S Dreamcast

Cada vez sois más los que nos hacéis llegar vuestras dudas existenciales para que les demos solución. Es un placer, así que no dejéis de mandarnos todos los correos que haga falta.

UN AMANTE DE LOS JUEGOS DE ROL

José M. Valls lo tiene más claro que el jiraf de Michael Jackson: lo suyo son los RPG.



Tengo dudas para un juego de rol con elementos «Silver» o «Record of Lodoss War» (juego «Doble N» en PC y en la encantada).

R00: Ambos juegos están bien, pero sé que «Record of Lodoss War» te gustará más, al ser un juego de rol muy del estilo de «Doble N» (RPG de acción, bastante largo, con perspectiva isométrica...). ¿Probadlo y nos cuentas?

LOS 80 BLOQUES DE VM DE «SHENMU»

Se llama Muro y no se atreve a borrar su partida de «Shenmu», pese a que ya se lo ha pasado por completo.

Me temiendo «Shenmu» y ya la cula, pero ¿se necesitará la partida guardada con el juego terminado para jugar a «Shenmue 2»?

R00: Pese a que «Shenmue 2» continuará la historia de Ryo Hazuki desde donde terminó «Shenmue» (se fue a Hong Kong), será un juego totalmente independiente, con lo que no es necesario que mantengas en la VM los 80 bloques de memoria que ocupa la partida.

CON EL MOTOR SIEMPRE A PLUNTO



A Antonio Osorio lo que de verdad le va es agarrar su volante y conducir.

¿Cuándo va a salir «Eighteen Wheeler»?

R00: Como os informábamos el mes pasado, la intención

de Sega es lanzarlo en el segundo cuarto de año, o sea, antes del próximo verano.

¿Sufirá algún resaca por más de coches?

R00: Si lees nuestra revista al revés y aún no te has pasado por las previews, entonces no sabrás que Accelero está a punto de dejar «Vantburg Play», su caparazón de simulador

NO TODAS LAS TV FUNCIONAN A 60HZ

Y esto es lo que le pasa a Juan Luis Marco; bueno, mejor dicho, es lo que le pasa a su tele, que sólo admite los juegos a 60Hz.

¿Cómo puedo saber si un juego que voy a comprar va a ir a 60Hz o 60Hz? Algunos que he comprado no me funcionan porque sólo va a 60Hz y encima no permite cambiarlo a 60Hz. ¿Hay alguna manera de saberlo antes para que no me vuelva a ocurrir?

R00: Aunque lo normal es que los juegos «corren» a 60Hz solamente o, si lo hacen a 60Hz sea sólo opcional, pues es cierto que no todos los televisores admiten esta segunda opción, tenemos constancia que algún juego funciona directamente a 60Hz, así poder advertirte. En la caja nunca aparece esta información, así que a partir de ahora, para que no se pase lo que a Juan Luis os prometimos que si se vuelve a dar el mismo caso, os lo diremos en nuestra columna del juego.

¿UNIDAD CON LAS CHAPITAS CASERAS?

El amigo José Manuel Bautista, ya no sólo que hacer para ahorrar una peli.

Lo de conseguir el teclado y el ratón de Dreamcast para jugar a «Duke N» me va a salir demasiado el presupuesto. ¿Se podría hacer una «chapa» y meterle el enchufe de Dreamcast a un periférico de PC?

R00: Y si te funciona, se lo metes también a la quele de tu hermano para jugar a «Virus Tamen». ¿No te digo? Y además, ¿de donde vas a sacar el enchufe del puerto? ¿Contándole de un mundo de cables? Me recomendaron a nadie que se le a hacer estas cosas, pero lo más probable es que el que lo intente se cargue el periférico, o incluso, con un poco de mala suerte, hasta la consola.

De todos los temas, ¿cuál es el pack de «Duke N» teclado-Ratón con el que podamos ahorrar una peli?

R00: Esta idea es buena, pero que la intentes, José Manuel, pero lamentablemente, en Sega nos confirmaron que no tienen planeado un lanzamiento de este estilo... por ahora.

«SEUL CALISTO» SIGUE PEGANDO FUENTE

Algunos, como Juan Zorita, ya no saben qué hacer para jugar con Internet en el genial «Seul Calisto». Aquí estamos nosotros...

...No os preocupéis, todo lo conseguible, todas las líneas de la galaxia, he completado el «Mister Mismo», he superado el juego en todos los niveles... ¿Y sigue sin aparecer Internet? ¿Qué tengo que hacer?!

R00: Menos mal que nosotras sí que la hemos conseguido hacer. Cuando tengas a Edge Master, ¡por que no pruebas a jugar el «Mister Mismo» con «Hag Mea» (está con su tercera vida)?



NAVEGANDO POR LA RED

Fernando Herrero podría conseguirse más sitio, pero no más claro:

¿Cuánto cuesta estar conectado a Internet durante una hora con Dreamcast?

R00: Si no tienes tanta plata ni bono alguno, cada hora de navegación te costará 278 pts si lo haces entre las 05:00 y las 18:00 y 116 pts si lo haces de 18:00 a 05:00.

T Pep Basteros lo que quiere es poder estar en red con sus amigos chiboleros.

¿Será compatible el ratón con el «Dreamsky 2.0»? ¿Cuándo saldrá?

R00: Efectivamente, Sega nos confirma que el «Dreamsky 2.0» será compatible con el ratón, y además incluirá funciones para enviar y recibir mensajes de voz con el micrófono Dreamcast. Espera distribuido en marzo.



Sea cual sea la duda que te asalte, y lo quita el sueño (relacionado con el universo Dreamcast, claro), házselo llegar a nuestra dirección electrónica:

soy.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Sabemos de buena tinta que el regalo favorito de estas navidades ha sido Dreamcast, con lo que seguro que hay muchos recién llegados que están deseando saber qué juegos hay a la venta, y cuáles merecen la pena. Pues nada, un repaso a estas páginas y asunto resuelto.

■ VELOCIDAD

4 WHEEL THUNDER

Compañía: KALISTO
Distribución: INFOGRAVES
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Se trata de un divertido juego de carreras protagonizado por coches con tracción en los cuatro ruedas. Comparte calidad gráfica

reconocidos, con un espíritu muy leve. Solo pequeños detalles es el desarrollo de las carreras lo que puede hacer mayor puntuación.

Puntuación..... 5

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: VIDEO SYSTEM
Distribución: KONAMI
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Este simulador de F-1 respalda la licencia de la FIA, los logros de su precisión y vistas mejores, sobre todo en la referencia al control de las bobas y en la sensación de velocidad. Es un simulador curiosa, pero los mejores no pueden justificar su compra si se tiene el estándar.

Puntuación..... 8

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: BIZANNE
Distribución: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 8
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Un simulador genial, que combine unos circuitos verdaderos, y unas vistas de juego que sugieren menos de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación..... 9

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: INFOGRAVES
Distribución: INFOGRAVES
Precio: 7.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que trata todo su interés en la carrera que se le da. Sin embargo, y pese a

divertirse un día entero en la pista de carreras, tanto sus gráficos como sus diferentes modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación..... 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: AM2
Distribución: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Se trata de un juego de carreras de simulación de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Incluye con tal perfección el control de

la 355, que incluso trata muchas horas de entrenamiento para conseguir el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación..... 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: UBI SOFT
Distribución: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 8
Idioma: INGLÉS



Otro de los juegos de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la FIA, es una buena opción. Presenta un control sencillo, pero

lo que cuenta bastante es que se ve en los primeros pódiums. Gráficos correctos y dos modos que se añaden: "solo" y "torero".

Puntuación..... 7

AQUA GT

Compañía: TAKE 2
Distribución: PHOENIX
Precio: 9.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 4
Idioma: INGLÉS



Una vez más el juego de la velocidad es lo que nos propone este juego, que trata protagonizando por coches marítimos. Tiene

una sensación de velocidad, con gráficos que nos hacen por suaves curvas del mar, pero la puesta en acción no ofrece la espectacularidad y el interés necesario.

Puntuación..... 5

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: ACCLAIM
Distribución: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Carreras de motocross en un título que trata de tener la control de Dreamcast en juegos de motos. Lo anterior, pero

no lo consigue, pues es muy fácil comenzar, un error de los controles hace de la acción menos potente. El mejor gráfico es deficiente, y su control, una pesadilla.

Puntuación..... 3

RE-VOLT

Compañía: ACCLAIM
Distribución: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Locos carreras con coches futuristas, con gráficos brillantes y detallados, junto a un control sencillo y que responde

independientemente de la distancia dividida en general, y además niveles de dificultad, aunque se ponen en marcha los coches a cuatro jugadores.

Puntuación..... 7

CRAZY TAXI

Compañía: SEGA
Distribución: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Esto es uno de los mejores simuladores de carreras que se han hecho para Dreamcast. Los de los que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de

la más divertida. Reme Hines y sus 1800 genial. Ideal para Dreamcast. Todo

juego que se puede decirse tiene.

Puntuación..... 9

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: INFOGRAVES
Distribución: INFOGRAVES
Precio: 7.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: CASTELLANO



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras loco. El estilo "Looney Tunes" su propia forma de

minuto de juego, y el desarrollo es realista con la posibilidad de usar un millón de

objetos. Algo más, pero muy entretenido.

Puntuación..... 7

SAN FRANCISCO RUSH 2048

Compañía: MIDWAY
Distribución: MIDWAY
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Los ya tradicionales carreras por San Francisco de este serie. Aquí está

en un nivel futurista, con coches y coches nuevos a la fecha del título. Se trata de un

espectáculo de carreras, y tanto el estilo batalla como el de carreras pueden le dan un poco de vida a un juego correcto.

Puntuación..... 8

SEGA GT

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay muchos accidentes que nos suceden en la versión integral), y una cantidad de opciones mecánicas y legales que te convierten en un agente de la vida más acentuado para las farras de la velocidad.

Puntuación..... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Sega nos trae de nuevo a tope con una buena versión de su conocido recreativo, mejorado a su vez con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (a no ser, exactamente), siempre en cuanto a poco corto en legibilidad el lado de los mejores títulos del género.

Puntuación..... 8

SOUTH PARK RALLY

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Los pendurices más gremios de hoy en día se han reunido en este juego para volver a jugar a un juego absolutamente loco. Con el peculiar (y guayísimo) sentido del humor de la serie infantil, pero no el, en inglés. Y los carreras son tan locas y el control tan malo, que el juego es jugable.

Puntuación..... 5

SPEED DEVILS

Compañía: UNI SOFT
Distribuidora: UNI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Entonces note una de juegos más divertidos de los años 80, con una acción increíblemente rápida. Ideal de los coches, pero muy suave y controlado, que ofrece además un modo competición de la más entretenida. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad es bastante alta.

Puntuación..... 8

SPIRIT OF SPEED

Compañía: DYNAMIC
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Un viaje a los años de las competiciones de coches es lo que nos ofrece este simulador. Vascamente cuando menos pero, pero demasiado fijo en otros aspectos, como el control ultra sensible, una mínima sensación de velocidad y unos tiempos de carga considerablemente largos.

Puntuación..... 4

STAR WARS EPISODE 1 RACER

Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidora: ELECTRONIC ARTS
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



El primer juego de la saga «Star Wars» nos propone competir en los caminos del poder del «Episodio I». Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falta es el extremo control y el hecho de que una versión casera de la de PC, sin olvidar ninguno de los dos mundos.

Puntuación..... 7

STUNT GP

Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidora: ELECTRONIC ARTS
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Una jugada de carreras que se aparta del camino más rutinario y que por los coches de rediseño. Su mayor virtud está en todas las lecciones y ventajas que ofrece en su control. Sin embargo, no para de ser un título rutinario, sin más.

Puntuación..... 5

SUPER RUNABOUT

Compañía: CLIMAX
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Un juego que comparte al pensamiento loco de «Crash Test», que le hace más en completar misiones por las calles de la ciudad en regla. Aunque, que en este caso, tienes gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión segunda. Se le quite la idea, todo es muy en cuenta.

Puntuación..... 8

SUZUKI ALSTARE

Compañía: UNI SOFT
Distribuidora: UNI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



El único simulador de carreras de motos al que podemos jugar en Dinamo. Hasta este momento sus ofertas no han sido tan buenas como las de otros fabricantes. Control más que control, y con una sensación de velocidad. Un modo en todo regla, pero es que muy corto en los opciones de juego.

Puntuación..... 5

TOY RACER

Compañía: MS CLICHE
Distribuidora: SEGA
Precio: 1.990 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Los juegos rebeldes de «Toy Generation» vuelven para darnos una carrera. Aunque fuertemente no se may más, pero nos ofrece un control más que control, y con una sensación de velocidad. Un modo en todo regla, pero es que muy corto en los opciones de juego.

Puntuación..... 6

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: EDEM STUDIOS
Distribuidora: INFOGRAVES
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



La mejor versión del popular «V-Rally». Una serie mezcla de modo y simulación de mucho efecto, pero también como un juego de verdad. Un completo editor de circuitos, varias pistas a elegir, el mejor manejo de los coches y un modo para 4 jugadores, así como regiones basadas.

Puntuación..... 9

WACKY RACES

Compañía: INFOGRAVES
Distribuidora: INFOGRAVES
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



«Wacky Races» nos pone en la piel de los famosos coches del mundo. Gráficos que «truen» a los jugadores, coches y personajes. Un jugador de más le dan el modo de bastante juego, y llega a engañar a cualquier amante de los coches, tanto el más que tanto.

Puntuación..... 8

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.990 ptas.
N.º de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Este juego nos propone jugar a las bicicletas para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con una de 3000 movimientos y una gran jugabilidad, el juego hace de los deportes de los fans de la disciplina de riesgo, a bien es cierto que, más adelante, es un poco fijo.

Puntuación..... 7

ESPI INT. TRACK & FIELD

Compañía: KONAMI
Distribuidora: KONAMI
Precio: 2.990 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



La saga más conocida (y recordada) de la historia y la última en ser rediseñada por el juego de la saga. El juego de la saga es conocido por su jugabilidad y diversión que le convierte en un juego de la saga.

Puntuación..... 8

NBA 2000

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



El simulador de basket más real que hemos visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y los nombres de la NBA en sus uniformes. La calidad de los gráficos es espectacular, y juega a un nivel de detalle al que nunca habíamos llegado.

Puntuación..... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: NIKOMAY
Distribuidora: INFOGRAVES
Precio: 5.990 ptas.
N.º de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Basket espectacular en acción para una experiencia única dentro de la serie, llena de acción, rebotes y tiros espectaculares. Tanto más rápido, y un modo multijugador que rompe todos los récords. Si buscas diversión en grupo de los jugadores, en todos, éste es el juego.

Puntuación..... 8

NHL 2000

Compañía: BLACK BOX GAMES

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: INGLÉS



La fiere deportiva de Sega se refuerza con un realismo simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es sencilla muy rica, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación.....7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: MIDWAY

Distribuidora: INFOGRAVES

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



Un juego de boxeo creado por la diseñadora, y con el player más original que he visto en la consola. Cada uno de ellos con sus técnicas y formas de pelear distintas. Los movimientos son de lo más divertidos, y mientras el combate se puede hacer el sentido del humor.

Puntuación.....8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: MIDWAY

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



La segunda parte del juego de Midway le ayuda a conservar todo lo bueno del original, pero mejora las animaciones y el aspecto de los personajes (con muchas mejoras), además ha participado en los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad sea todavía más intensa.

Puntuación.....9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: SEGA

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Con el protagonista los deportes más extremos, que este, snowboard, patinaje o parashute, y sólo tenemos el riesgo de que el mando se quebre de tanto jugar.

El control es calidad gráfica y una sensación de velocidad muy rica. De tanto pero es que algunos deportes resultan muy aburridos.

Puntuación.....8

SYDNEY 2000

Compañía: BUDOS

Distribuidora: PRODIGE

Precio: 9.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Los olímpicos del 2000 se nos celebran en Sydney... y en nuestro Dreamcast. El juego incluye todo previsto y un modo olímpico que juega bastante su vida, para clasificarnos en mejores olores, con deportistas y estadísticas demasiado reales. Y el doblaje está sincronizado de pena.

Puntuación.....5

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: THIRTYNINE

Distribuidora: ACCLAIM

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí su juego que simula perfectamente las espectaculars piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación.....8

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: THIRTYNINE

Distribuidora: PRODIGE

Precio: 9.990 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



Una segunda parte que mejora al original, actualiza todo en lo que se refiere a su mayor variedad de elementos, y nuevas opciones de juego o para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos complicados cursos de penales y de patin. Ahora que totalmente se muy sentir el patin.

Puntuación.....9

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: SEGA/DREAMS

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Los chicos de Seiken Dreams continúan de arriba el tercer juego de la saga: Worldwide Soccer, y le añaden nuevas novedades, como la presencia de equipos famosos o los concentrados en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación.....8

UEFA STRIKER

Compañía: RAGE

Distribuidora: INFOGRAVES

Precio: 5.990 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador completo en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco

juega demasiado a nivel gráfico. Lo peor de todo, es que opción accesible, lo que está basado en este fútbol en vent.

Puntuación.....6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: SEGA

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Seguimos de adentrarnos en el mundo del deporte con este divertido juego, donde todo es a modo para cuatro jugadores. Tiene unas gráficas y unas animaciones

espectaculares, y funciona con el control típico de muchos juegos. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas solo para

Puntuación.....7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: SEGA

Distribuidora: SEGA

Precio: 5.490 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



Con unos gráficos y unas animaciones espectaculares, hasta cuando que le duele la pierna si la dan una patada o la jugar en la ciudad global es

ampliable, pero es algo excesivo en opciones y demasiado exagerado en su modo de juego, pero la jugabilidad

Puntuación.....8

VIRTUA TENNIS

Compañía: SEGA

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



En esta, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Con una jugabilidad sin límites con un montón de trucos y

patas que reducen a una burbujita más. Se puede configurar su juego a medida. Así que en serio, una compra indolable.

Puntuación.....10

WORLDWIDE SOCCER 2000

Compañía: SEGA/DREAMS

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: 1 ó 2

Idioma: INGLÉS



Elige entre más de 200 equipos de todo el mundo y juega una temporada de liga completa. Un simulador que cumple bien con su cometido, aunque es un

mayor espectacular gráfico. Lo que le salva es su jugabilidad, pero los jugadores están en el juego lo han ido superando.

Puntuación.....6

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: SEGA/DREAMS

Distribuidora: SEGA

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Una nueva edición de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la asistencia de la UEFA para el periodo del verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a

nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy completo

Puntuación.....7

WWF ATTITUDE

Compañía: ACCLAIM

Distribuidora: ACCLAIM

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: INGLÉS



Luchadores profesionales compitiendo por ver quién es el más fuerte, y "valiente" del mundo del wrestling. Destacan las animaciones y el tamaño de los personajes. La

acción para cuatro jugadores simultáneos, aunque aliente a este juego, acostumbrado en exclusiva a los fans de este "deporte".

Puntuación.....6

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: THQ

Distribuidora: PRODIGE

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: INGLÉS



Otro título de lucha libre que sigue en la mejor tradición y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus

compañeros porque nos permite jugar la Royal Rumble, con puestas multitudinarias. Seguro que los más o los aficionados a este "deporte".

Puntuación.....7

DINO CRISIS

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Capcom vuelve a traer una continuación de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo sueltas a diéptas con sabor exótico. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dibujos aseguran buenos niveles. Sin embargo, caso de tener novedades respecto al original.

Puntuación: 7

RESIDENT EVIL CODE: VERÓNICA

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



La mejor entrega de la saga Resident Evil es la sucesora de nuestra favorita, y posee una calidad gráfica sumamente buena. La historia, que nos propone un año de las más elaboradas que encontramos en mucho tiempo, tiene de detalles fantásticos. Una obra de arte impresionante.

Puntuación: 10

SOUL REAVER

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



El videojuego Eidos es el protagonista de una emocionante aventura en el olímpico mundo de la fantasía. Cientos de niveles y jugabilidad a prueba de borbote, que no se van a perder años de vida de un juego impresionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación: 7

RAYMAN 2

Compañía: UBI SOFT
Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



El simpático Rayman protagoniza un emocionante juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente hercúleos. Aunque podría parecer enfoca de perm los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugadores de todas las edades.

Puntuación: 8

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: APOLLOSA INTERACTIVE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Ecco, un valiente delfín que traslada por Sega desde hace bastantes años, tiene en este completo mundo la misión de salvar la Tierra de una invasión alienígena. Realmente a lo largo de los niveles, presenta una gran variedad de jugos de tipo para un juego bastante difícil.

Puntuación: 8

SHADOW MAN

Compañía: ACCLAIM
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una aventura con una ambientación para quitarle el ambiente, que invita a muchos de los jugadores a pensar. El desarrollo de su argumento es genial, y utiliza un lenguaje bastante explícito para explicar la historia. Una versión muy interesante.

Puntuación: 7

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



El segundo capítulo que sale en la saga de la gran aventura del género aventura, nos plantea cuatro apasionantes aventuras y muy divertidas entre sí, con lo que el juego tiene interés en variedad y diversidad. Se disfruta con una gran variedad de niveles. Para fans de la saga. Crat.

Puntuación: 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



El personaje más famoso de Sega corre en el platón más divertido de Sega. El juego presenta una gran variedad de niveles, con un aspecto gráfico del estilo de Sega. La jugabilidad de jugar con los otros personajes es bastante divertida.

Puntuación: 9

RESIDENT EVIL 2

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Primero fue la primera de las historias, ahora es la segunda. Resident Evil 2 es una aventura por una historia de nombres que esperan que llegue algún día a tener el mismo éxito de los protagonistas del "Resident Evil", con algunas novedades interesantes, pero manteniendo la jugabilidad.

Puntuación: 7

SHENANIGUE

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más reciente que se haya visto jamás. Sus tres niveles ofrecen una aventura con un planteamiento muy interesante, lo que le permite a los jugadores el control de la historia de la serie. Un juego.

Puntuación: 9

TOMB RAIDER IV

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más reciente que se haya visto jamás. Sus tres niveles ofrecen una aventura con un planteamiento muy interesante, lo que le permite a los jugadores el control de la historia de la serie. Un juego.

Puntuación: 7

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: GRAVE ENTERTAINMENT
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



El protagonista del juego es un electrón. Tiene un argumento bastante interesante y atractivo, pero con un estilo demasiado loco para los más pequeños, lo que le permite a los jugadores el control de la historia de la serie. Un juego.

Puntuación: 8

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: CAPCOM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



El tercer capítulo de la saga Resident Evil tiene muchas novedades respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, suspense y puzzles que ponen a prueba a los jugadores. Si no lo habías jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación: 8

SILVER

Compañía: SPIRAL HOUSE
Distribuidora: INFOGRADES
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Una aventura ambientada en una época de espías, detectives y misterio. Desentraña los secretos de la historia de la serie. Un juego muy interesante, lo que le permite a los jugadores el control de la historia de la serie. Un juego.

Puntuación: 8

RAO THE KANGAROO

Compañía: TITUS
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy interesante. Tiene todo lo que se le puede a un juego de plataformas. Un juego muy interesante, lo que le permite a los jugadores el control de la historia de la serie. Un juego.

Puntuación: 8

TOY STORY 2

Compañía: DISNEY
Distribuidora: PROEIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



La versión "Toy Story" de la película de Disney nos pone a jugar con los personajes de la película. Un juego muy interesante, lo que le permite a los jugadores el control de la historia de la serie. Un juego.

Puntuación: 8

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía 300

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



El argumento lleva tanta coherencia al juego como a todo el contenido de sufrección mecánica. Pero este juego es un ejemplo de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación: 5

BANANA-O

Compañía SATURN

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: INGLÉS



Un matamoniños con una sencilla mecánica en la que se utilizan los dedos, que nos pone a la medida de un robot. El bote tiene algo de juego (free 44 issues), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empuje, solo para fans.

Puntuación: 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía ORAVE

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: INGLÉS



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde se resuelve el tipo problema con una plegia de elegancia. Una evaluación buena, bastante buena, con honores de gran tamaño, aunque las pelotas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de debilidad. Si no fuera por eso.

Puntuación: 6

DINOSAURIO

Compañía UBI SOFT

Distribuidora UBI SOFT

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: DOBLADO AL CASTELLANO



Esta adaptación de la película de Dinosaur nos permite tener el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos salvar para ir rescatando a los demás. Aunque la mecánica es sencilla, se nos presentan varios niveles, pero no se puede completar la obra.

Puntuación: 6

FUR NIGHTS

Compañía BIZANNE

Distribuidora ACCLAIM

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Acción a mano lejana en un juego con buenas ideas de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de la más hilante que hace que uno se ría cada dos por tres. Precio infantil, pero merece ser visto a los mayores con ganas de jugar.

Puntuación: 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía MONKEY

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: INGLÉS



Revisión de 3D de uno de los juegos más clásicos de los comienzos de esta industria. «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas ruinas olvidadas. Omgas y perlas y muchas cosas. Teóricamente es un poco flojo, y lo mejor es su especie multijugador.

Puntuación: 6

GIGA BING

Compañía CAPCOM

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1 a 2

Idioma: INGLÉS



Esta adaptación de una conocida saga por videojuegos. En primer lugar, tiene algo de juego, una idea que se queda muy corta. Por el buen precio, la acción es un tanto totalmente mecánica cuando aparecen los montes de disparos y movimientos en la pantalla. Un matamoniños flojo.

Puntuación: 4

GRAND THEFT AUTO

Compañía TAKE 2

Distribuidora PROMEN

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Un juego que se nos va muy cómodo entre de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de todo lo visto, aunque se cumple una idea de la mecánica de los gráficos no son nada del otro mundo, pero el juego resulta entretenido.

Puntuación: 7

RAIN BIRD 2

Compañía CAPCOM

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: INGLÉS



Capcom ha convertido una de sus series más clásicas en un juego de acción. Pero este juego es un ejemplo de la más pura acción de los más clásicos. No se le puede hacer mucho a nivel técnico, pero en su esencia es de lo más divertido, y también curioso de lo que a los más de disparos de los clásicos.

Puntuación: 5

HIDDEN & DANGEROUS

Compañía TAKE 2

Distribuidora PROMEN

Precio: 8.490 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Una adaptación de un juego que hemos tenido cierta fama en PC, pero que se estropea de plano en su llegada a nuestra consola. Los gráficos son bastante malos, con una sensación de que los personajes que corren, con la cual el portatil resulta que puede tener la acción en rotación a color.

Puntuación: 3

JEDI POWER BATTLES

Compañía LUCAS ARTS

Distribuidora ELECTRONIC ARTS

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: INGLÉS



Aunque el juego lleva a jugarlo en una consola, los gráficos, los personajes más grandes y una resolución mayor, pero jugable, en la versión de dos modos de juego suena.

Puntuación: 8

JET SET RADIO

Compañía SEGA

Distribuidora SEGA

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Sega nos trae un juego moderno como pocos, sus personajes son unos personajes que están perfectos, tiene una buena sensación que se le da, y por encima de todo destacan unos gráficos que mejoran los del dibujo animado con una calidad y una animación extraordinaria. Genial.

Puntuación: 10

MAKEN X

Compañía ATLUS

Distribuidora SEGA

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Maken X presenta uno de los argumentos más interesantes y actuales que se puedan pedir a un juego de acción. Es un buen «beat'em up» en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión, la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación: 6

NIN 2

Compañía BOWWARE

Distribuidora VIRGIN

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: INGLÉS



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, es lo que podemos controlar a sus tres originales protagonistas haciendo desde a trache y mucho. Los gráficos hacen mucho ruido, y este tipo de situaciones venidas a la memoria. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación: 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía KAUSATO

Distribuidora KONAMI

Precio: 7.990 ptas.

Nº de jugadores: 1

Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



De la mano de Konami, un juego espectacularmente recomendado para los amantes de las fantasías, es de los mejores que se le da a jugar. El argumento es bueno, pero el juego no exige como de bello al tener un componente de acción y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación: 6

OMAKE III ARENA

Compañía JO SOFTWARE

Distribuidora SEGA

Precio: 8.990 ptas.

Nº de jugadores: De 1 a 4

Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Uno de los juegos clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una versión muy buena, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y se puede mantener una velocidad de acción muy buena, sus datos extremos de los gráficos portátiles en la red.

Puntuación: 10

SILENT SCOPE

Compañía: KONAMI
Distribuidora: KONAMI
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



La consola electrónica del fusilador llega a Demonsat en esta conversión que convierte al clásico nivel gallo, pero que no guarda la esencia (irresistible) de no ser competido con el prototipo. Por lo demás, resulta muy divertido matarlos élani, porque si duncion se nos mata demasiado carta

Puntuación..... 7

URBAN CHAOS

Compañía: EIDOS
Distribuidora: PROPER
Precio: 9.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



La verdad es que el momento del juego sale bien, porque nos da el control de una policía que debe detener a los que se montan en la última noche del invierno. Sin embargo, si nivel suena es muy flojo, y el final solo nos lleva de embudo en suben un poco el interés.

Puntuación..... 4

EVOLUTION

Compañía: SING
Distribuidora: UBI SOFT
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Se trata del primer juego de rol que no llega a la popularidad de los grandes epopeyas del género. Se trata del primer juego de rol que no llega a la popularidad de los grandes epopeyas del género.

Puntuación..... 6

SAMBA DE AMIGO

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 19.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se puede jugar con un par de personas, lo que es de una idea de un grado de locura, y con los bailar un momento de canciones latinas. Muy buena el momento ideal para distribuir de las cosas en caso, aunque solo un poco caro

Puntuación..... 8

STAR WARS DEMOLITION

Compañía: LUCAS ARTS
Distribuidora: PROPER
Precio: 9.990 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Este juego suena a la traza de la saga Star Wars pero plantea una aventura de batalla con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que los caracterizan. La acción es un freír en el aire, y el juego de los combates decae con demasiada rapidez

Puntuación..... 4

COMBIE REVENGE

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Este juego es un tipo de juego de estrategia, que nos plantea a una ciudad repleta de soldados. Los gráficos son impresionantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del anime de la que solo se le puede aducir que no tenga una duración algo más larga

Puntuación..... 6

MR. DRILLER

Compañía: NAMCO
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un primer como el pez, y lo hace con una idea brillante y divertida tenemos que señalar los bloques de colores del suelo para llegar hasta el punto bajo de la pantalla. Lo único que le falta es la falta de un medio voraz

Puntuación..... 6

SPACE CHANNEL 5

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



La repetición (que es la protagonista de un peculiar juego musical en Demonsat) que deja el ritmo muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráfico y un ritmo de la música y baile, es poder elegirlo, lo convierte en un juego genial. Su única pega es que se hace corto

Puntuación..... 9

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: SEGA
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



Conversión casi perfecta de uno de los mejores juegos de acción de los últimos años. El juego es un freír en el aire, y el juego de los combates decae con demasiada rapidez

Puntuación..... 9

BUST A MOVE 4

Compañía: TAITO
Distribuidora: ACCLAIM
Precio: 5.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 ó 2
Idioma: INGLÉS



La fórmula de Bust a Move 4 no es nueva, pero el desarrollo es diferente, como saben los que la conocen. Veloces y muy rápidos, haberlo alcanzado much más tarde si hubiera tenido una acción que causara problemas en este tipo de juegos poder jugar partidas a cuatro jugadores

Puntuación..... 6

RAINBOW SIX

Compañía: RED STORM
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



El primer juego de estrategia que más en Demonsat nos juega el mundo de un equipo de soldados antiterroristas en una serie de misiones con objetivos objetivos. Necesariamente complejo, sus entornos muy sencillos demasiado su origen del PC. Pero refinados que dominan el juego

Puntuación..... 7

TIME STALKERS

Compañía: CUMAX
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: SUBTÍTULOS EN CASTELLANO



Un juego de rol que no alcanza las grandes épicas de otros títulos del género, pero que cumple su papel en muchos en muchas situaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes coloridos y un sistema de misiones y habilidades que no puede hacer algo repetitivo

Puntuación..... 6

TOY COMMANDER

Compañía: NO GUICHE
Distribuidora: SEGA
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Muchos juegos se han rebelado, y están cambiando el caso en todo el caso. Utilizando todo tipo de vehículos, elementos, un millón de cosas para poder

Puntuación..... 7

DEADLY SINES

Compañía: KONAMI
Distribuidora: KONAMI
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO



Este juego de acción, que nos pone a los mandos de los más poderosos cazas del momento. Busca gráficos y un millón de cosas para poder

Puntuación..... 6

RECORD OF LOOSE WAR

Compañía: SING/INTERACTIVE
Distribuidora: VIRGIN
Precio: 8.990 ptas.
Nº de jugadores: 1
Idioma: INGLÉS



Este juego de acción, que nos pone a los mandos de los más poderosos cazas del momento. Busca gráficos y un millón de cosas para poder

Puntuación..... 7

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: TEAM 17
Distribuidora: PROPER
Precio: 8.490 ptas.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Idioma: INGLÉS



Equipos de gusanos se pelean a lo largo de "barras" donde se el momento más divertido que se haya visto nunca. No aporta demasiada novedad, y gráficamente no sale muy caro, pero su capacidad de acción en el apasionante modo multijugador es genial

Puntuación..... 6

METROPOLIS STREET RACER

CONSEJOS BÁSICOS

- El lema del juego dice que la cuestión no es conducir rápido, sino hacerlo rápido y "bien". Así que es importante que **aprendamos a derrapar** en cada curva, golpeándonos lo menos posible con las paredes o los otros coches, pues esto es de lo que más tiempo (y kudos) nos hace perder.
- El secreto del éxito en «Metropolis Street Racer» está en controlar la técnica de **derrape con el freno de mano** y el pedal de freno normal. De esta forma, el derrape lo deberemos provocar con un toque al freno de mano e inmediatamente controlarlo con el pedal de freno normal.
- Tras ajustar la hora, al principio del juego, será mejor que elijamos una **banda horaria** en la que sea de día en dos ciudades a la vez (casi siempre es posible) y para eso debemos fijarnos en el reloj de cada una: si está encendido, es de día, mientras que si está apagado, es de noche.
- Antes de comenzar cada prueba es conveniente **practicar en el circuito** un par de vueltas, para conocerlo y para saber cuanto podemos apostar.
- ¿Por qué no nos arriesgamos a batir las pruebas poniéndonos más difícil en la **apuesta previa** a la carrera? Hay muchos Kudos en juego, y cuanto más subamos la apuesta, más kudos de "skill" ganaremos al final.

- Si **apostamos un comodín**, los kudos que ganemos (o perdamos) se doblarán, así que en cuanto consigamos uno, si lo usamos correctamente, podremos conseguir otro nuevo siempre que hagamos más de 500 K en la prueba. Será mejor no malgastarlo y jugarlo sobre seguro.
- Las pruebas en las que más kudos se gana son las Challenge (**CH**), que además suelen ser de lo más divertido, y los Campeonatos finales de capítulo (**CS**), así que son ideales para utilizar los comodines.
- En las carreras (**100**, **ST** y **CS**), la mejor estrategia es ponernos en cabeza en la primera vuelta (sea como sea, incluso utilizando "malas artes" si es preciso) y es la siguientes mejorar el **estilo**, derrapando, sin perder de vista a los otros coches con el retrovisor (o usando el botón Y).
- En cuanto consigamos el **truco de selección de hora**, no dudaremos en utilizarlo, pues se conduce mejor cualquier circuito durante la mañana.
- Las **pruebas con restricción** (coche u horario) podemos superarlas sin cumplirlas, pero, aunque consigamos el premio (normalmente un nuevo coche o un truco), no desbloquearemos el circuito en que se desarrollen. Por eso es mejor que esperemos hasta que tengamos el coche preciso.

LAS PRUEBAS

- HL** (Hot Lap): Pruebas contrarreloj, donde puntúa la vuelta más rápida (fastest) o la media (average). Las primeras son más sencillas que las segundas, y se impone practicar en el circuito antes de correr en serio.
- TR** (Timed Run): Tenemos un tiempo limitado para correr en uno o varios circuitos. No son sencillas, así que también se impone la práctica.
- CH** (Challenge): Diferentes pruebas de habilidad, muy divertidas, como conseguir una velocidad punta, adelantarse a un número de coches o doblar a un competidor en un tiempo. Ideales para ganar Kudos.
- O-O** (One on One): Carreras contra un solo coche. Podemos darle cuantos segundos de ventaja nos atrevamos. ¡Venga, seamos valientes!
- SR** (Street Race): Carreras contra dos o más coches. Al apostar, decidimos nuestro puesto en el podium (sea cobardías, debemos poner el primero).
- CS** (Championship): Campeonato de carreras en dos, tres, cuatro o cinco circuitos, en el que nos apostamos los puntos que logremos al final.



CHAPTER 1: TRAINING

Para empezar, podemos elegir uno de estos tres vehículos: **Fiat Barabotta (1.0)**. Es muy bonito, pero tan lento como una tortuga con néuma. **Mazda MX5 1.8i (1.2)**, **MGF 1.8i VVC (1.0)**.

Estos dos se diferencian bien poco entre sí, y cualquiera de ellos es una buena opción para ganar las primeras carreras.

Prueba 1: 500 m en Londres

Target: 75.0 K

Desbloques: Opel Astra OPC (2.7). Más manejable y rápido que los otros tres coches. Esto estapendo Opel nos resultará útil para seguir ganando carreras. Muy recomendable.



Coché del Capítulo 1:
Opel Astra Coupé 2.0 16V (2.1)
Un coche más lento y desabocado que el Opel Astra OPC, con lo que no merece la pena perder el tiempo de conseguirlo.



CHAPTER 5: AMATEUR

Prueba 6: 500 m en Londres

Target: 110.0 K

Desbloques: 4 jokers. A partir de ahora, si utilizamos bien estas comodines, podremos correr cada prueba apostando uno. No debemos olvidar que recibiremos otro siempre que superemos los 500 K.



Coché del Capítulo:
Peugeot 406 Coupé 3.0 V6 22 (2.7) Es muy pesado y "colado" en montón. Mejor olvidarse de él.



Prueba 7: 500 m en París

Target: 110.0 K

Desbloques: Toyota MR-S (2.4). Un estapendo coche, genial en cualquier condición climática, y más rápido que todos los anteriores (e incluso que muchos posteriores). Absolutamente imprescindible.

CHAPTER 2: BEGINNER



Coché del Capítulo:

Renault Megane Coupé Monaco 2.0 16V (1.8) No hay un coche más rápido, pero sí más cómodo en este Renault. Tiene un nombre tan largo, como loco e incontrolable en su manejo mejor olvidarse de él. Mejor quedarse con el Opel OPC.

CHAPTER 3: LEARNER

Prueba 3: 500 m en San Francisco

Target: 125.0 K

Desbloques: Peugeot 306 Cabriolet 2.0 (2.4). Bente y con una buena punta de velocidad.



Prueba 10: 650 m en los circuitos

Target: 125.0 K

Desbloques: una nueva plaza en el garaje, con lo que ahora podemos tener cuatro coches guardados.



Coché del Capítulo: Alfa

Alfa Romeo Spider 2.0 T.SPARK L (2.5) Más manejable y suave que el Opel. Estapendo en las curvas.

CHAPTER 4: NOVICE



Coché del Capítulo:

Peugeot 206 2.0 GT (2.7) Es un coche muy cómodo en las curvas. Una buena opción para ganar en un circuito mojado.

CHAPTER 6: ROOKIE

Prueba 16: CS con restricciones

Coches: Nissan Skyline GT-R
Horario: de 8:00 a 12:00 en Londres
Target: 125.0 K
Desbloques: Coche especial Taxi de Londres (3.0). Supermanejable



Coches del Capítulo: Toyota MR-2 (2.0) Rápido, pero más difícil de conducir que el MR-S, porque siempre con mucha febrilidad



CHAPTER 7: DEVELOPING

Prueba 6: 0-5 en Tokio

Target: 145.0 K. Corremos contra un MR-S (2.4), así que ¡paciencia!
Desbloques: Mercedes Benz SL 320 (2.7). Un coche mucho más bonito que fiable, pues pesa demasiado y su manejo no es sencillo.

Prueba 10: CS en 3 circuitos

Target: 145.0 K
Desbloques: Una nueva plaza de garaje. ¡Ya tenemos casa!



Coches del Capítulo: Peugeot 306 2.0 GTI 4 (2.1) Con mejor respuesta en las curvas que el Cobro, pero peor que el MR-S.

CHAPTER 8: IMPROVING

Prueba 2: RL con restricciones

Coches: Nissan Skyline GT-R
Horario: de 20:00 a 24:00 en Londres
Target: 225.0 K
Desbloques: Coche Especial Cortesía (3.0). Gradioso, pero absolutamente incontrolable



Prueba 5: SL con restricciones

Coches: Fiat Coupé 20v Turbo.
Horario: de 23:00 a 24:00 en Londres
Target: 225.0 K
Desbloques: Truco Adjustable Camera. Este truco nos permite jugar con una vista cámara, que podremos ajustar como mejor nos convenga



Coches del Capítulo: Mercedes-Benz SLK 230 Kompressor (SLK) Tiene un buen chasis, pero poca giro de volante y una potencia floja. Para tora de la nariz.

CHAPTER 9: ADVANCING

Prueba 2: RL en Tokio

Target: 250.0 K
Desbloques: Audi TT Roadster 1.8T Quattro 225 BHP (2.7)
Una opción estupenda, rápido, muy manejable y con una respuesta genial sobre mojado



Coches del Capítulo: Alfa Romeo 156 V6 24V (2.4) Nos ofrece un rendimiento estupendo, pero en sus toros que el MR-S o el TT Roadster



CHAPTER 10: PROGRESSING

Prueba 7: SL con restricciones de horario

Coches: Sin restricción.
Horario: de 18:00 a 23:50 en San Francisco
Target: 215.0 K
Desbloques: 3 Jokers más para nuestra colección



Coches del Capítulo: Audi S3 Quattro (2.8) Un modelo rápido, pero con un volante demasiado sensible. Como si prefiriéramos con él y le cogamos el punto.

CHAPTER 11: INTERMEDIATE

Prueba 4: GT con restricciones

Coche: Ford Mustang.

Horario: de 23:50 a 01:00 en Tokyo.

Target: 195.0 K.

Desbloques: Truco Widescreen (sólo útil para televisores panorámicos).

Prueba 6: 0-0 en San Francisco

Target: 195.0 K.

Desbloques: Renault Spider (3.3).

Más rápido que todos los anteriores, pero su extraña respuesta hace que no sea nada sencillo adaptarnos a él. Claro, que con un poco de paciencia se convierte en una estupenda opción.



Coche del Capítulo:

Alfa Romeo GTV 3.0 V6 24V L (4.0)

Más que rápido, pero con un mínimo complejo el "cruiser" demasiado. Por cierto, entre en una de las "bugs" a lo largo del juego. Es realmente imposible conseguirlo, pero el "Challenger", para no muy tiempo suficiente. Para poder correr con el hobby que esperar a desbloquear el truco "Avoid Car Challenge".

CHAPTER 12: COMPETENT

Prueba 6: SR con restricciones

Coche: Nissan Skyline GT-R.

Horario: de 12:00 a 16:00 en Tokyo.

Target: 210.0 K.

Desbloques: Coche Especial: San Francisco Yellow Cab (3.0)

Prueba 10: GS en 3 circuitos

Target: 175.0 K.

Desbloques: Nuevo lugar en el garaje. Ya tenemos las seis plazas.



Coche del Capítulo: Audi TT Coupé 1.8T Quattro 225 BHP (3.0). Repeto y repeto. Mejor que el Roadster y de manejo más sencillo.

CHAPTER 13: CAPABLE

Prueba 7: SR con restricciones

Coche: MG RV8.

Horario: de 10:00 a 10:30,

en San Francisco.

Target: 150.0 K.

Desbloques: Truco "Time of the day". Ahora podemos elegir la hora del día en que corremos en cualquiera de las tres ciudades.



Coche del Capítulo: Toyota Celica Caballero 190 (3.4). Nada del otro mundo. Es el único Toyota prescindible del juego.

Prueba 8: SR en Londres

Target: 185.0 K.

Desbloques: Toyota Celica GT-S (4.0). El mejor coche hasta el momento, y superior a muchos posteriores. Rápido, manejable, derrape sencillamente y casi se controla solo. Imprescindible hacernos con este cochazo!



CHAPTER 15: QUALIFIED



Coche del Capítulo: Mitsubishi FTO GTR (3.4). Muy estable. No es tan rápido como el Celica, pero correrte pronto!

Prueba 2: RL con restricciones

Horario: de 21:00 a 22:00 en S.Fco.

Target: 200.0 K.

Desbloques: Truco Bubble.

Prueba 6: SR con restricciones

Horario: de 18:00 a 22:00 en S.Fco.

Target: 150.0 K.

Desbloques: 4 Jokers.

Prueba 9: SR en Tokyo

Target: 225.0 K.

Desbloques: Mitsubishi Eclipse '99 GT-S (3.0). Manejo sencillo y fiable, pero poca potencia.



Prueba 10: GS con restricciones

Horario: de 8:00 a 8:30 en S.Fco.

Target: 300.0 K.

Desbloques: Truco Silly Cheat.

CHAPTER 14: PROFICIENT



Coche del Capítulo: Fiat Coupé 2.0 20V. Tanto (3.0) Precio del otro mundo. A este Fiat lo habrás visto y verás. Bue si, conviene cogérselo, pues casi al poderlo ganar la prueba, después del Capítulo 14.

CHAPTER 16: SKILLED

Prueba 6: 0-0 con restricciones

Coche: Nissan Skyline GT-R.
Horario: de 16:00 a 20:00 en S. Fox.
Target: 235.0 K
Desbloques: Coche Especial: Taxi de Tokio (3.0).



Coche del Capítulo: Mitsubishi Eclipse GT (4.0). Más rápido que el PTO y muy estable en las curvas. Una buena opción.



CHAPTER 18: ACCOMPLISHED

Prueba 4: 0-0 con restricciones

Coche: Nissan Skyline GT-R.
Horario: de 00:00 a 04:00 en Tokio.
Target: 360.0 K
Desbloques: Coche Especial: Red London Bus (3.0)



Coche del Capítulo: Mitsubishi 3000 GT (3.0). Rápido y maniobrable, siempre es útil a la altura del Celica o el Speedster.



CHAPTER 19: PROFESSIONAL

Prueba 10: 0-0 en 5 circuitos

Target: 400.0 K
Desbloques: MG-RV8 (3.0). Potente y muy manejable, es fácil hacerlo derrear correctamente. Con él podemos participar en la prueba especial del capítulo 13.



Coche del Capítulo: Toyota Supra RZ (3.0). Rápido y con una respuesta inmediata en las curvas a en suela de hierro, aunque su volante es demasiado duro. Una buena opción.



CHAPTER 17: SUCCESSFUL

Prueba 1: 0-0 con restricciones

Coche: Nissan Skyline GT-R.
Horario: de 04:00 a 08:00 en Tokio.
Target: 295.0 K
Desbloques: Coche especial: Autobús de San Francisco (3.0)



Prueba 4: 0-0 en 3 circuitos

Target: 265.0 K
Desbloques: Ford Mustang (3.0). Más manejable de lo que parece. Es potente y corre, pero no supera al Celica. Con él podemos competir en la especial del Capítulo 11.



Prueba 3: 0-0 con restricciones

Restricción: Nissan Skyline GT-R.
Horario: de 03:00 a 04:00 en S. Fox.
Target: 390.0 K
Desbloques: Truco Skip Car Challenge. Ya no debemos superar prueba alguna para coger un coche.



Coche del Capítulo: Opel Speedster (4.0). Un coche maravilloso, pero tan ligero y sensible que puede mucho adaptarse a él. Debemos controlarlo porque si lo conseguimos es un hombre.



CHAPTER 20: RENOWNED

Prueba 2: 0-0 con restricciones

Coche: Nissan Skyline GT-R.
Horario: de 06:00 a 10:00 en S. Fox.
Target: 180.0 K
Desbloques: Autobús de Tokio (3.0).



Prueba 3: 0-0 en Londres

Target: 180.0 K
Desbloques: 4 Jokers para la "cole".



Coche del Capítulo: Nissan 300 ZX (4.0). Extremadamente estable y muy rápida.

CHAPTER 21: SPECIALIST

Prueba 3: 0-0 en Tokyo

Target: 315.0 K

Desbloqueo: Toyota Celica GT-Four (4.2). Ten bonito como rápido y fiable. Un cochazo que no puede fallar en ningún garaje, pues con él podemos ganar el resto de las pruebas sin demasiado esfuerzo.



Coches del Capítulo:
Nissan Silvia Spec R (3.0). Tiene una mira que excelente respuesta en las curvas, pero la falta potencia y velocidad para desenvolverse con el genial Celica GT-Four.

CHAPTER 24: PERFECT

Prueba 9: 50 en Tokyo

Target: 500.0 K

Desbloqueo: Jensen S-V8 (4.3). Un auténtico cochazo, muy rápido, manejable, y absolutamente estable y fiable en cualquier tipo de circuito y climatología. De lo mejorito para fardar con los amigos.



Coches del Capítulo:
Mitsubishi Lancer Evolution VI GSR (4.0). Es, en duda, la mecnica de control más rápida de todo «Metropolis Street Racers», pero con una manejabilidad un poco peor que el Skyline GT-R. Imprescindible. Escuchar el rugido de su potente motor es una gloria para nosotros andas.

CHAPTER 22: EXPERT



Coches del Capítulo: Renault Clio V6 (4.0). Se dijo: volvere loco que resultó poco manejable en circuitos con demandas curvas. Estable, pero muy poco controlable.

CHAPTER 23: EXCEPTIONAL

Prueba 7: 50 en Tokyo

Target: 300.0 K

Desbloqueo: TVR Chimera 4.0 (4.7). Muy rápido, pero un poco pesado, con una respuesta lenta en curvas o sobre magado. En cualquier caso, si nos hacemos a él, es una estupenda opción.



Prueba 10: 65 en 5 circuitos

Target: 450.0 K

Desbloqueo: Truco: Grasa, que llenará de césped todos los circuitos del juego. Ahora ya sabemos para qué puede servir el cartón césped, porque para competir en una pista.



Coches del Capítulo: Mazda RX7 Type R (4.0). Muy rápido y mucho más sencillo de manejar que el Chimera.

WORLD CHAMPIONSHIP

Los 9 premios previos son exclusivos con un Target de 100.0 Kudos. Desbloqueo en un circuito especial, se abren la pista de la ciudad en que hayamos comido. Para tener siempre un premio, maneja y evita errores ya conocemos bien este juego, ¿verdad?

Prueba 10: 65 en 3 circuitos (a 0 vuelta) contra tres Skyline GT-R

Target: 101.0 K

Desbloqueo: Truco que abra todos los circuitos y trucos (por si nos quedaba alguno).

Coches del Capítulo: Nissan Skyline GT-R R34 (5.0). Es el coche más rápido, más potente y manejable de todo el juego. Ahora podemos probar con las pruebas en que nunca fuimos ganamos en capítulos anteriores.



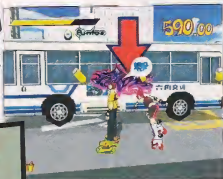
JET SET RADIO

¡Hey!, estás oyendo «Jet Set Radio», la emisora pirata de Tokyo, y te habla el "Professor K", tu DJ favorito. Las calles están que arden, y seguro que alguien necesita una ayudita para hacerse con el control de la ciudad.

SHIBUYA-CHO: LOS GG

El graffiti es un arte y aquí estás tú para demostrárselo al mundo. Shibuya es el barrio en el que te has criado, el lugar en el que te encuentras más a gusto y donde sólo tú te impones tus propios límites. No hay nadie que te diga lo que tienes

que hacer, eres un auténtico "breaker", y lo que menos necesitas es que un grupito de mojigatas invadan tu territorio y pretendan imponer su ley. Quizá sea la hora de reunirse con los tíos del barrio y formar un grupo para que todo vuelva a ser como antes. ¡Que empiece la fiesta!



4 PRIMEROS GRAFFITI

Si quieres recuperar el barrio, lo primero que tienes que hacer es limpiar todas las firmas que hayan dejado las invasoras. Empieza tu tarea ocupándote de los camiones, los coches de policía y también de los autobuses, que son una plataforma de publicidad móvil.



4 LAS MARQUESINAS

Estaba cantando esto no ha hecho más que empezar y ya has cobrado a la policía. Pero no te preocupes, que ya están muy viejos para un chaval en forma como tú. Sube por el camión hasta la marquesina, y desde ésta hacia las demás para terminar la primera parte.

SHIBUYA-CHO: LA TRAMPA DEL AMOR

Bien, si estas lloronas se ponen pesadas y no quieren entrar en razón, habrá que darles un cachete para que aprendan. Corrige las faltas de ortografía de sus graffiti y róbalas los botes de spray de

un empujón si te encuentras alguna por la calle. Con un poco de suerte y tu habilidad natural, conseguirás tu objetivo: que las "Love Shockers" se dediquen a otras cosas, como escuchar a Jorge Sanz, por ejemplo.



1. UN PASITO POR EL PARQUE

Empieza con el parque que está subiendo al primer paso elevado. Llegas a él por las escaleras que dan a las calles de Shibuya-Cho. Andate con mucho cuidado, porque nos han comentado que el comisario Onishima viene aquí a pasear a su perro, así que es probable que te lo encuentres.



2. A TON VECIDAO POR LA AUTOPISTA

Ahora que el parque es tuyo, deslízate como un amo por el tobogán del elefante para llegar al tramo de autopista en obras. Allí, a tu izquierda, encontrarás la primera firma a pisar. Luego girate y cruza al otro lado de la carretera, bien pegado a la pared de la izquierda, para dar otro brocheazo.



3. ¡PASA DE LA POLÍ!

Vuelve a la calle donde empezaste y podrás seguir pintando el barrio. Cuando llegues a un cruce, gira a tu izquierda y no te asustes con el panorama; ese batallón de SWAT que tienes enfrente no te hará nada si das un salto de los tuyos. Pinta todos los muros y disfruta con el disgusto de esas tías.

TODOS LOS MIEMBROS DE TU BANDA

Los tíos del barrio han formado los "GOT", la banda de "Shibuya", para tratar por todos los medios que "Tokyo" se te convierta en una jungla... ya menos que sean esos los que manden! La banda se va ampliando con

nuevos e inesperados fichajes a medida que te fumas y excitas al vas cansar al caminar en forma de graffiti, dibujar de refilón o incluso también robarte los coches que te sirven como trófeo de presentación.



➤ BEAT

El personaje más nuevo es el jongo de feria muy ruidoso, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ CONGO

Es un personaje muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ CUTE

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ GILAM

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ GUN

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ MEW

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ PIRANHA

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ SLATE

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ TAX

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.



➤ YO-YO

Un chico muy nuevo, pero tiene 17 años. De hecho, es el cordero del 1999.

KOGANE-CHO: LOS MONSTRUOS DE KOGANE

Ha llegado el momento de dejarle bien claro a todos los habitantes de Tokyoó cómo se las gastan los "GG" cuando se ponen serios. Tu misión es hacerlo dueño y señor del barrio de los "Poison Jam", los

adoradores de las pelis gore, para demostrarles que no le tienes miedo a nada. Per cierto, ya que vas a tener la oportunidad de conocerles bien, ¿por qué no les preguntas dónde demonios se compran la ropa?



➤ **"HERRA BULLDOZER"**
En cuanto subas las escaleras tienes que ponerlo todo patas arriba. La mejor forma de hacerlo es entrar en un edificio y derribar todos los muros que se te pongan por delante.



➤ **COMO PERRO POR SU CASA**
En el tramo siguiente de este barrio, tu objetivo es arrasarlo todo en los primeros edificios que veas en la parte de la izquierda para conseguir nuevos graffiti. ¡A por ellos!



➤ **[RÓMBALE SUS BOTES]**
Cuando subas por las próximas escaleras, verás una pequeña zona residencial plagada de "Poison Jam" marcando la zona, así que rómbales de un empujón sus botes de spray.



➤ **ENTRE CAJAS ANDA EL JUEGO**
Apartando las cajas en la zona residencial podrás acceder a los callejones para encontrar graffiti. Además, por los tejados puedes encontrar también botes de pintura.

KOGANE-CHO: Nº 540

Estos "Poison Jam" se la están jugando. Los ha sentido tan mal que visitaras su barrio, que te han robado la mascota. Ahora tendrás que darlos un escarmiento y destruir el lugar donde se reúnen, para hacer que se pasen el resto del día jugando a las cartas en su casita.



➤ **UNA ZONA DE RELAX**
Robale los botes al primer "Poison Jam" que veas y pinta la zona. Rega a la nave industrial para huir de la policía y ágate recogiendo botes.



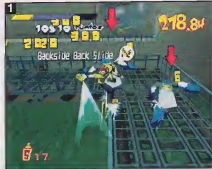
➤ **MÁS GORDA SERA LA CAIDA...**
Para poder pintar los graffiti que se encuentran a mucha altura, puedes dejarte caer desde el muro como si estuvieras haciendo rafting.



➤ **DE LADO A LADO**
Empieza por los graffiti más grandes y que te llevan mas tiempo, como por ejemplo el que está en el tejado de la nave. Date prisa en hacerlo antes de que vengan los helicópteros.

KOGANE-CHO: EL CIRCO

Los días de los "Poison Jam" están contados. Tienes que meterlo en las alcantarillas para el enfrentamiento final, y ahora descubrirás que su aspecto de malos era más falso que un billete de tres mil pesos. Prepara tus botes de spray, porque vas a pasárselo en grande.



➤ **NO COMÉNGAS, OYE VA A SER PERO**
Como los "Poison Jam" están escapando como gallinas, esto es el momento de atraparlos y darles una lección como si estuvieran en clase de física. Estos elementos se creen los tipos mas duros de "Tokyoó", pero no hacen mas que comer, así que tenes que "pescarlos" para poder pintarlos de pies a cabeza. Te va a tocar gritarlo diez veces a cada uno, con cuidado de no ascaarlos mucho a ellos para no perder vida. Apréndete la ruta y ayúdalo de las paredes y las barandillas para ir más rápido y ascaarlos a ellos.

BENTEN-CHO: EL BOOGIE DE BENTEN

Después de todo, resulta que fueron los "Noise Tank" los que robaron el perillito. Estos tíos no saben con quien están jugando,

así que véte a Benten a poner las cosas claras. Es un barrio peligroso, en el que es fácil que la policía consiga acorralarte. ¡Ten cuidado!



1 EL ORDEN ES FUNDAMENTAL

Para apoderarte de la primera parte del bento, lo mejor es llevar un orden y empezar pintando a pie de calle. Ten en cuenta que los maderos son muy patosos como para seguirte por los tejados

2 AL ÚLTIMO, SI ES TAN AMABLE

Puedes subirte a los tejados saltando desde un camión hasta una marquesina, donde hacer un grafiti, por dos rampas de tubos de ventilación, y por unas escaleras cerca de esta tienda.

3 POR LAS ALTURAS

Cuando llegues a lo alto de Benten, muévete por los tejadillos con cuidado y utiliza los cables de alta tensión, o simplemente las típicas vigas rojas decorativas, para llegar al otro lado de la acera

LAS BANDAS DE TOKYOTO



LOVE SHOCKERS

Las chicas de esta banda son muy bonitas, pero también son muy peligrosas. Si quieres verlas, debes ir a la estación de la línea de la izquierda, y esperar a que lleguen.



POISON JANC

Esta banda es muy peligrosa, pero también es muy bonita. Si quieres verlas, debes ir a la estación de la línea de la izquierda, y esperar a que lleguen.



NOISE TANK

Esta banda es muy peligrosa, pero también es muy bonita. Si quieres verlas, debes ir a la estación de la línea de la izquierda, y esperar a que lleguen.



GOLDEN RHINOS

Esta banda es muy peligrosa, pero también es muy bonita. Si quieres verlas, debes ir a la estación de la línea de la izquierda, y esperar a que lleguen.

BENTEN-CHO: LA SUBIDA

Has armado una buena, y el comisario se ha enfadado un poquito. Está dispuesto a sacar la artillería pesada, pero vas a demostrarle que sus órdenes son papel mojado. Esta vez, empieza por las vías de tren, el mayor premio que te puedes dar a un grafitero. Recoge todos los botes de pintura, los nuevos grafiti, y decora el vagón que prefieras.



1 DE LA ESTACIÓN AL BARRIO COMERCIAL

Sigue la vía del tren con cuidado de no acabar esquivado por alguna, y entra por la primera puerta que veas a la derecha para colarte en un centro comercial lleno de paredes limpias. ¡Que gozad! Lo primero que debes hacer es pintar las de más fácil acceso con la ayuda de las banderillas.



2. EN EL CENTRO COMERCIAL

Sube por la rampa, salta en medio de la base de las vigas que cruzan el centro comercial, y desde allí saltá las flechas rojas y deslízate por encima de las vigas para llegar a las marquesinas. Ahora podrás pintar sin que te moleste el comisario.



3. UTILIZA EL CAMIÓN

Como aquí parece que ya has terminado tu labor, salté a toda prisa por el camión y atravesé el cartel publicitario que está justo encima, para poder acceder a las calles de Benten en las que todavía se echa de menos un toque "decorativo".



4. LA CIUDAD DE LA NOCHE

Esta vez, el comisario ha llamado a sus fuerzas al completo. ¡Si hay hasta tanques que vienen a por ti! Eso es que eres importante, así que deberías agradecérselo decorando las calles de Benten con la ayuda de las banderitas para ir más deprisa.

"POLIZONTES"

El comisario Onishima no está dispuesto a que un mapa de "puntos" destruya al barrio. Durante todo el juego, no cambia volúmenes con tal de tener encasillados a estos genitales.



5. LOS HELICÓPTEROS

Los helicópteros patrullan las esquinas del barrio.



6. BRIGADA PARACUERTA

Los paracaidistas pueden llegar a cualquier lugar del barrio, incluso al fondo de las calles.



BENTEN-CHO: REDUCCIÓN DE NARIZ

Ni en una peli gore pasan estas cosas. Los Noise Tank se han cabreado tanto que pretenden comersé al perro. ¿Nadie les ha explicado a estos muchachitos que la receta de los perritos calientes es muy distinta? ¡Pues ya va siendo hora de que alguien se lo explique!



7. ¡CUANTOS PELIGROS!

Este barrio ya es prácticamente tuyo, pero todavía debes librarte de algunos indeseables. Píntalos diez veces los menos a cada uno, y no volverás a verlos por tu territorio. Dedica las primeras vueltas a conocer el terreno, y aprovechate de cualquier cosa que te ayude a coger impulso.

RETO DE YO-YO

La carrera contra Yo-Yo es un reto bastante más complicado que los anteriores, pero un skater tan experimentado como tú no debería tener problema alguno si utilizas el atajo que te señalemos a continuación.

8. DRICK, CÁMERA

Vete a Benten desde el centro comercial. Después del salto de la animación, llegas a la zona donde se sigue a los "Noise Tank". Ignora a Yo-Yo, sigue recto, cruza y entra en el túnel. Busca unas escaleras por la primera calle a tu izquierda, deslízate por un conducto del aire y salta al siguiente para ver el graffiti.



SHIBUYA-CHO: ATAQUE DE AMOR

Nuestro perro ya no volverá a ser el mismo, pero por lo menos las "Noise Tanks" tuvieron su merecido. Ahora, de nuevo te encuentras con un trozo de vitilo que encaja perfectamente con el anterior. ¿Qué narices significa esto? Tranquilo, que no tardarás mucho en descubrirlo.



1 COMO OS COJA, OS VAIS A ENTERRAR...

Aquí pasa algo gordo, y no han contado para nada con nosotros. Será mejor que le hagas una visita a las históricas "Love Shockers", a ver si averiguas lo que se cuece en Tokyo. Daleis un buen susto, y mequillales a la moda unas cuantas veces con tu spray, como has hecho con las bandas anteriores.

BANTAM STREET

La cosa se complica con una nueva banda, los "Golden Rhinos", que son bastante peligrosos. Lo más probable es que hayan sido ellos los que hayan secuestrado a "Poison Jam", así que no te fies ni un pelo.



2 ¿HACE UN PARRITO?

Coge botes en la pista de baloncesto y pinta la pared de enfrente. Salta para llegar a los graffitis más altos.



3 DENTRO DEL EDIFICIO

Usa el edificio rojo del mapa para ir a la parte alta de Bantam. Pinta los carbúes cruzando la vía del tren.



4 UN TRANVÍA LLAMADO COBRO

Acaba el graffiti de la vía del tren, salta al tejado en el que empezaste y decórselo todo como sólo tú sabes.



5 CUIDADO CON LOS ASESINOS

Usa la banderita de la izquierda para subir a lo alto de la fachada. Ya sólo te faltan los que están en la calle.

GRIND SQUARE

Pásate por el centro de la ciudad, y averiguarás lo que le ocurrió a "Coin". Ya que estás aquí, aprovecha para dejar tu sello en todos

los emblemas de los "Golden Rhinos". Que estos habituales de las noches rojas de "Harlem" se enteren de que no les tienen ningún miedo.



1 SEÑALES SUAVES

Sube por el montacargas de la izquierda del mapa y recoge los sprays que hay por las escaleras de incendios. Destroza las mascotas de los "Rhinos".



2 EL AVISIO DE SEGA

Desde esa azotea, baja por la banderilla hasta la marquesina en la que pone "Sega.com" en un cartel. Ahora, déjale caer hasta la que hay debajo.



3 LA ESTATUA DE LA LIBERTAD

Resaca todas tus fuerzas para dar un salto enorme y aterrizar en la isleta con la estatua. Aquí puedes echar unas firmas y coger más botes de pintura.



4 OTRO MONTACARGAS
Tus primeros objetivos en esta misión están situados en el lado opuesto de la calle, así que debes utilizar el otro montacargas para poder subir.



5 ¿TIENES VÉRTIGO?
Deslízate pintando los rinocerontes, y salta hasta el grafiti del edificio de enfrente. Tras pintarlo, caerás en un rail de neón. Salta cuando estás sobre la bandera de EBU y pinta el rinoceronte.

SHIBUYA-CHO: EXPLOSIÓN

Los "Golden Rhinos" han pasado a la ofensiva, llenando de bombas nuestro barrio. Debes tener mucho cuidado para que no te pegue un

petardazo mientras pintas. Lo mejor será que te separes en cuanto se comienza a oír un pitido extraño. ¡Corre a defender tu territorio!



1 BOMBAS LAPA

Empezar por el parque, sigue por la carretera, y salta por las obras junto al cruce para llegar a la siguiente zona a través del conducto del agua.



2 LA ESTACIÓN DE AUTOBUSES

Pinta tres autobuses en la estación, también los marquesinas y sigue por la carretera abierta en el mapa, a la izquierda de las marquesinas.



3 ¿TIENES FUEGO?

En estas calles tan empujadas, utiliza los coches para subir a lo alto, y cuando vienen a cogerte, baja rápido y aprovecha para pegar sus carteles.

KOGANE-CHO: ¡PELEA O PÍRATE!

Los "Golden Rhinos", la rama pandillera de los Rokkaku, siguen mosqueados, y se han traído a los mejores francotiradores para

borrarle del mapa. Por lo que parece, los ignorantes todavía no saben que la tuya es la banda más numerosa y puntera del momento.



1 CUERPO CON EL FRANCOTIRADOR

Sólo tienes que echarle un ojo al francotirador del tejado. Cuando acabes sus grafiti, atraviesa la última casa para llegar a la otra parte del barrio.



2 POR LOS TEJADOS

Localiza al francotirador del tejado y empújale. Itzye hacia las alcantarillas antes de que lleguen refuerzos. Si comes mucho las balas ni te rozarán.



3 HACIENDO CÍRCULOS

En las alcantarillas puedes tomar un respiro. Muévete en círculos y empieza por el grafiti más grande para acabar yendo hacia el vertedero.

BENTEN-CHO: BENTEN EN LLAMAS

Estos rinocerontes se han vuelto tan locos que se proponen destruir la ciudad entera. ¡Hay un montón de matones que piensan quemarla

sin ningún reparo! ¿No estarás dispuesto a permitir que los psicópatas se carguen el barrio donde vive tu tía Gertrudis, verdad?



1 **◀ VAMOS DE COMPRAS**
Aprovecha esta calle para armarte con todos los botes de pintura que puedas, échala una firmita y dirígete hacia la zona del centro comercial atravesando la barrera de madera.



2 **◀ POR LOS RAILES**
Estrupez un par de rinocerontes y sube a la rampa para alcanzar los marquesinas de arriba. Utiliza la rampa y los railes para ir a la zona del tren, y cruza la puerta de enfrente.



3 **◀ EN LAS ALTURAS**
Empieza con los graffiti que están a pie de calle. Recoge botes de pintura y sube por el camión. Recorre la manzana por los tejadillos en busca de lugares donde pintar.



4 **◀ CALIENTE, CALIENTE**
Sube por las escaleras azules a la primera terraza después del primer salto tu objetivo anterior. Quédate por el túnel que está tapado por un coche para ir a la zona de la escalera.

BENTEN-CHO: LA ALIANZA

Tienes que enfrentarlo otra vez a los "Poison Jam", que ahora salen sin máscara. Menos mal que los pobres siguen siendo tan pardillos como la primera vez que luchaste con ellos. ¡No te van a durar nada!



1 **◀ ESA CARA ME SUENA**
Penémo, no se sabe qué les han hecho los "Golden Rhinos" a los "Poison Jam", pero lo cierto es que ahora sólo obedecen a los Rokkaku. Pintales la espalda sin piedad, y recuerda que te resultará más fácil cuando bajen de los tejados.

SHIBUYA-CHO: EL FINAL

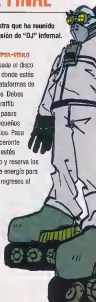
Finalmente aparece "Goji", la mente maestra que ha reunido todos los pedazos del vinilo, para una sesión de "DJ" informal.



1 **◀ EL SUPER-VINILO**
Salta desde el disco gigante donde estás a las plataformas de los lados. Debes pintar graffiti cuando pases unos pequeños obstáculos. Para del rinoceronte cuando estés pintando y reserva los botes de energía para cuando regreses al disco.



2 **◀ ¡NO SE ACABA LA HISTORIA!**
Cuando termines con las plataformas, usa las vigas caídas para sorprender desde arriba a "Goji" que está dentro de la cabina.



SHENMUE

DISCO 2

CAPÍTULO 8: LLEGADA AL PUERTO DE YOKOSUKA

Tras una secuencia en la que puedes admirar las tomas del puerto, comienzas el segundo GD. La acción se inicia justo cuando descendes del autobús al que te subiste al final del disco anterior. Caminas unos metros por la calle que te encuentras a la izquierda y, para tu sorpresa, ves a uno de los dos "peseos" de los chicos de negro

con quien ya te tropezaste la primera vez en Dobuta (¿te acuerdas?). Junto con un nuevo compañero de fobgas.

Esta vez tratan de robar el dinero a un pobre chaval indefenso, pero tú no estás dispuesto a que se salgan con la suya, ¿verdad? (1). No hace falta que te digamos que se presenta otro QTE, en el que tienes que pulsar la secuencia izquierda, A, B (2).

Cuando ya los has derrotado, le preguntas a Goro, el amigo, dónde puedes encontrar al almacén nº 8, y mediante un rápido enfoque de cámara te muestran su ubicación.

Te diriges hacia allí, pero cuando te dispones a pasar, un guardia de mal humor te lo impide, ya que se trata de una zona restringida (3).

No pasa nada, porque existe una solución alternativa: dale la vuelta al almacén, y en su parte trasera verás una pequeña ventanita abierta en lo alto de unas cajas apiladas (4). Como está muy alta y no logres alcanzarla, empuja una caja metálica de color naranja que se encuentra cerca de la pila de cajas de madera, hasta colocarla junto a éstas (5). Súbelo a ella con el botón A, y después

púlsalo ese botón de nuevo para trepar hasta arriba del todo.

Ahora ya puedes colarte dentro del almacén por la ventana sin ningún problema (6). Ya en el interior, gira a la derecha y camina por la pasarela en la que te encuentras. Verás varias puertas que correspondan a varias islas. Puedes entrar en ellas y echar un vistazo si te apetece, pero no vas a encontrar nada útil en ellas.

Sin embargo, al aproximarte al final de esta barandilla, escucharás a dos trabajadores que se quejan de los frecuentes errores que ocurren en los envíos entre el almacén donde estás y el antiguo almacén nº 8 (7).

Una vez oído esto, da media vuelta y vuelve por donde viniste, porque ya sabes lo que te toca hacer ahora.



CAPÍTULO 9: EL ANTIGUO ALMACÉN Nº 8

Ya en el exterior del almacén, si le preguntas a uno de los guardias que deambulan por allí acerca de la situación del "Old Warehouse nº 8", te dirá que está en el Noroeste (NW).

Más adelante te cruzas con Tom, que te dice que Hisaka-san (Lunch Box Stand) puede saber la situación del famoso almacén, así que habla con ella (1) para que te diga cómo puedes dar finalmente con él.

Intentas entrar, pero el guarda de la puerta te impide de nuevo el paso, ya que no está abierto al público y no tienes cita previa, así que te toca esperar hasta la noche para colarte, porque luego hay menos vigilancia.

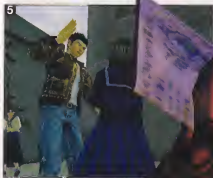
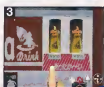
Para hacer tiempo, si quieres te puedes entretener con un par de interesantes escenas. La primera se produce si pasas cerca del almacén nº 14 (fíjate en los mapas o en los números que hay escritos en suelo para encontrarlo). Allí observarás cómo dos vigilantes expulsan a un anciano del interior del almacén (2). Al acercarte para preocuparte por su estado, él te pedirá una lata de café caliente. Tienes que caminar hasta la máquina de refrescos que hay cerca, introducir una moneda y seleccionar el botón del café en la parte inferior de la máquina (3). Lléveselo y, además de darte las gracias, habrá ganado un amigo para más adelante.

La segunda escena la puedes contemplar si te paras otra vez por



el chiringuito de Hisaka-san. Allí verás que su hermana pequeña le pide dinero insistentemente (4), pero ella se niega a dárselo porque dice que lo malgasta con sus dos nuevas amigas, que son de la peor calaña.

Si charlas con Hisaka, te comenta que está muy preocupada por su hermano, ya que antes de ir con estas peligrosas "coleguillas" no se comportaba así, y te pide por favor que tengas una charla con ella. Si aceptas hacerlo, te indica dónde puedes verla (está al final de la calle en la que te encuentras), y sales en su busca. Cuando por fin la ves, inmediatamente dará comienzo otro QTE (5). En este caso, son las amigas de la muchacha las que te atacan, con palos incluidos. Para darles una merecida lección, debes presionar ►►



► cuando aparezca en pantalla la secuencia: Izquierda, A, Izquierda

Cuando te lles librado de ellas, habla con la chica y le dices que no se comporte de ese modo con su hermana mayor. Ella te responde, algo sorprendida, que la buena de Hsiao no tiene que preocuparse.

Vuelves con Hsiao y le cuentas lo que te ha dicho. Ella te lo agradece, pero te pide otro favor más: que repartas cajas de almuerzo entre los trabajadores del puerto. Si lo haces, tendrás la oportunidad de "cotillear" una conversación entre dos de los guardias, en la que descubrirás que las 8:00 de la tarde es una buena hora para entrar en el antiguo almacén nº 8 sin que te descubran.

En realidad, no hace falta esperar hasta esa hora, ya que a las 7:00, cuando se encienden las luces, ya puedes intentar colarte. Para ello, tenes que ir hasta la entrada en la

que la verja no está cerrada del todo (se encuentra cerca del puesto de perritos en el que suele estar Tom).

Pase y verás cómo Ryo se agacha para que el vigilante de la cabina no le vea. Sin embargo, de repente suena el teléfono, y del susto le das un cabezazo con la parte inferior del mostrador de la cabina. Esto hace que comience un nuevo QTE, pero de sólo un movimiento: Derecha.

Al golpearlo, una linterna que estaba encima del mostrador se va a caer al suelo, pero te lanzas a por ella y evitas el "accidente" sin que te descubra el guardia de la entrada.

Ahora sólo te queda encontrar el almacén correcto, cosa no que no es muy difícil si le echas un vistazo al cuadro de la página siguiente, que te explica paso a paso cómo llegar a él.

Una vez dentro, verás que hay dos estanterías con varios objetos en cada baldía. Examina la que está a la



Izquierda y coge un plato hexagonal, porque, por fin, en una animación automática verás por primera vez al maestro Chen y a su hijo (8). En una larga charla, le explica que Lan Di

es el líder de la organización Chi You Men y, lo que es más importante, te revela la existencia de un segundo espejo: el "Phoenix Mirror". Además, para tu sorpresa, ¡está en tu casa!

CAPÍTULO 10: EL PHOENIX MIRROR

A l día siguiente (tras guardar el avance), hablas con Iro-sen y te dice que Fuku-sen quiere verte.

Ve hacia el Dojo, y antes de llegar sale una escena en la que Ruku-san te pide perdón porque le ha contado a Iro-sen lo que estás haciendo. Tras aceptar sus disculpas, le preguntas por el espejo. Él no sabe nada, pero te dice que tal vez Iro-sen sepa algo sobre él. En la misma secuencia, es

ahora la querida anciana la que te pide perdón por haber escuchado tu conversación con el "bocazas" de Fuku-sen, y te cuenta que su padre encargó algo importante en la tienda de antigüedades "Antique Shop".

Dirígete hacia allí, pero antes, si te acercas a ver qué tal está el gato, presenciáras una escena en la que Nazomi te pide que hables con ella, ya que se supone que son amigos.

Después llegas a Dobuta y entras en la tienda (1). Te recibe el abuelo de la niña que solía estar siempre allí. Era un gran amigo de tu padre, y tras dialogar con él, te entrega la "Hsiao Family Sword Handguard".

De vuelta a casa, en Sekusagaoka verás interrumpida tu marcha por el hijo del Maestro Chen. Tienes que luchar con él en una "Free Battle" (2) y, tras ella, te comenta que su padre le ha nombrado tu guardaespaldas, y que antes que encontrar ese espejo antes que Lan Di, porque de lo contrario nadie podrá pasarle.

Esta conversación le escuchas a un singular "hombre" que se encuentra situado sobre el tejado de una casa próxima, y después va a contárselo a Lan Di-sama, como él le llama.

Continúa tu camino hacia casa, y cuando llegas lo entregas a Fuku-sen el objeto que has conseguido en la "Antique Shop". Como no podrás ser de otra forma, afirmas no saber nada sobre él, pero Iro-sen, que se encuentra en el "Attar Room", el que te puede ayudar. Ya en la habitación, ella te comenta que el emblema familiar consta del anillo de nieve, dos estrellas y una espada, y que tu padre seguro que le ha dejado alguna pista escondida (3).

Sal de la habitación y dirígete al Dojo en busca del espejo de miras. Si investigas con cuidado, verás que en la parte izquierda según entras, hay una lámina con letras japonesas negras que Ryo no alcanza porque está demasiado alta. Sin embargo, ►



► Si coges la banqueta que está justo al lado tuyo, ganarás un nuevo movimiento con el rollo que está escondido detrás de la lámina (4).

Ahora, sítiate delante de las dos ilustraciones que están colgadas en la pared. Con la vista en primera persona, desengancha la de la izquierda y descúbrirás un hueco con la forma del "Family Crest". Encaja en ella la "Sword Hanguard" y, a continuación, descolga la ilustración que está a la derecha. En este caso, el hueco que esconde detrás tiene forma de ranura.

Si te fijas en el suelo, descubrirás una caja alargada de madera que puedes abrir con la llave que te encontraste de la habitación de tu padre, la "Mysterious Key". Ábrela y conseguirás una espada. Ya sólo te queda introducir el filo de esta espada por la ranura, y activarás un interruptor que te va a dar acceso a una sala secreta (5). En ella hay un hueco en el suelo con una escalera, y si descendes te lleva al sótano.

Como es un lugar muy oscuro, tienes que encender la linterna para facilitar el avance por un pasillo en forma de "L", que desemboca en otro recinto. Aquí debes encender unas velas para no gastar toda la batería de la linterna, y ahora ya puedes explorar la habitación.

A mano izquierda, según entras, hay una mesa con varios objetos



que no te van a ser útiles. Sigue con el maestro, y en medio de la siguiente pared, si te fijas en suelo, verás unas marcas provocadas al desplazar el mueble que hay allí. Si lo empujas con el botón A (6), descubrirás un rectángulo en la parte inferior de la pared de un color distinto, donde estaba antes el mueble, y además parece que está hueco! Para poder romper ese trozo de pared, tienes que usar un hacha situada en esta misma sala, cerca de la entrada (7).

Con el hacha en tu poder, si golpeas el rectángulo por fin descubrirás el "Phoenix Mirror" dentro de una caja. De todas formas, todavía no debes salir de esta misteriosa habitación, porque te quedan un par de objetos por recoger en ella.

Por ejemplo, dentro del tercer cajón del mueble del espejo hay unas velas. A la derecha de este mueble, si coges un cuaderno, Ryo se dará cuenta de que se ►►

AGENTE SECRETO RYO

Para llegar a la puerta del almacén nº 8, debes infiltrarte en el antiguo distrito de almacenes sin ser descubierto por los guardias (a te pillan unas cuantas veces, el anclazo de antes te regala un mapa).

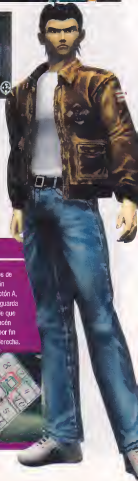
En cuanto comience la acción, pulsa el botón A para que Ryo se pague a la pared y puedas espiar a los vigilantes.

Cuando el que viene hacia ti pare a su izquierda, deja que avance unos pasos por el camino que queda a tu derecha y corre en esa dirección hasta unas cajas.

Presiona otra vez A para poder verlo, y cuando eche a andar en otra dirección, deja que recorra unos metros y corre en línea recta. Pasa un cruce y pérate en la

pared que hay después de la segunda intersección.

Escondete con el botón A, y cuando veas que el guardia se va, corre por la calle que conduce hasta el almacén nº 8. Allí encontrarás por fin la puerta en la parte derecha.



► ha caído una pluma blanca al suelo (8). Parece extraño, ¿verdad? Será mejor que te la quedes, por si acaso te hace falta más adelante.

Míale a la derecha, en la esquina más o menos, hay una caja de color rojo y aspecto artesanal. Si echas un vistazo en su interior, podrás encontrar una foto en la que sale

tu padre con otro hombre que no te resulta familiar por el momento.

Al lado se encuentra también una estantería, y si la examinas bien, darás con una caja de cerillas y un nuevo rollo (también en chino), con el movimiento "Stab Armor" (9). Tras recogerla, ahora ya puedes regresar a la parte superior de la casa.



CAPÍTULO 11: UN ESPEJO PARA EL MAESTRO CHEN

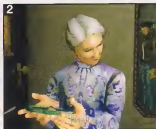
UN AMIGO VALIOSO

El anciano que habita en el puerto de Yokosuka es un personaje importante en este segundo disco de «Shenmue». Le encontrarás por vez primera justo cuando los guardias lo expulsan de un local, y luego siempre podrás verle sentado tranquilamente en algún rincón. Procura tratarle con respeto, ya que será una gran ayuda conforme avances en el juego y además te enseñará nuevos y poderosos movimientos.



Cuando regreses del sótano, Fuku-san te sobresalta en el Dojo, y al ver cómo ajustas el espejo, te aconseja tener cuidado con él, ya que puede estar maldito (?).

Después de tranquilizarte, vete corriendo a llamar por teléfono al Maestro. Marca el 0468 61 5647, y la misma vez de la vez anterior te pedirá la contraseña (si la dices "Father's Heaven", debes contestar "Nine Dragons"); si dice "Mother's Earth", la respuesta es "Convidados".

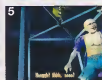
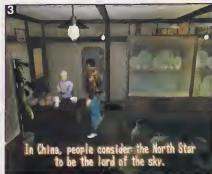


Hablas con el hijo de Chen, quien te citará en el antiguo almacén nº 8. Vete para allá, pero antes haz una parada en el parque de Sakurazaka para enseñarle el espejo al señor Yamagishi (1). Este te cuenta que el "Phoenix Mirror" puede tener algo que ver con el Ying Yang, es decir, con la buena y la mala fortuna, así que debes andarle con cuidado.

En Dubuira, tenes que ir a ver a la anciana de "Rusoya China Shop", para que también te de información

sobre el espejo (2). Ella te comenta que está realizado con una piedra preciosa que sólo se encuentra en la región de Gui Lin, y fue grabado por maestros artesanos por mandato de un antiguo emperador (3).

Tras agradecerle sus palabras, te mantas en el autobús para viajar al puerto Aki, va al antiguo distrito de almasones, donde el guarda de la puerta te dirá que el Maestro Chen te espere (4). Entra en el número 8, y el maestro te dirá que Zhu Yuan ►



► Da le contó una vez que si los espejos se juntaban, un demonio chino cobraría vida y acabaría con nuestro mundo. Da repentinamente interrumpida tu conversación por el inefable hombre que te espe desde el fondo cuando hablabamos con el hijo de Chen tiempo atrás

Da un éxito, caerá delante tuyo y te robará el "Phoenix Mirror", y de otro brinco tratará de escapar para llevárselo al espejo a Lan Di (5). Por suerte, puedes evitarlo si superas otro QTE bastante sencillo, porque sólo tiene un movimiento (izquierda. Si lo haces bien, activas una especie

de jaula en la que se encuentra el curioso tipo, que pierde el equilibrio y deja caer el preciado espejo. Tú lo recoges, y este "medio-hombre" se escapa jurando venganzas

Después, el maestro le dice que los "Mad Angels" (rivales del grupo de Chen) y la organización

Chi You Men están conectados y que probablemente Lan Di esté ya en Hong Kong. Le pides que te lleve hasta allí, pero se niega porque no tienes ninguna posibilidad de éxito

Con un cabreo considerable, vuelves automáticamente a casa, y le cuentas a Fuku-san lo sucedido.

¿DE DÓNDE HA SALIDO ESTE?

Este sujeto de lo más particular merece figurar por meritos propios entre los más raros, originales y estrafalarios enemigos jamás vistos en un videojuego. Hace su primera aparición a mediados de este segundo disco, y no lo deja en paz hasta el final. Dejando aparte su aspecto, es un tipo rápido y ágil, y posee un estilo de lucha muy extraño, pero bastante efectivo. Ten mucho cuidado con él.



CAPÍTULO 12: OBJETIVO: HONG KONG

T ras un sueño muy reparador, en el que incluso aparecen al "Dragon" y al "Phoenix Mirror", te despiertas y coges una libreta con unos 35.000 Yen de tu apartamento (1)

Solvas la partida y vete a hablar con Fuku-san, que te recomienda que vayas a Dobuta, porque allí hay agencias de viajes que tienen ofertas muy baratas para ir a Hong Kong.

Ahora tienes que ir a hablar con Ine-san, e intentar convencerla para que te deje viajar allí. Sin embargo, el chivato de Fuku-san le cuenta cuál es el objetivo de tu viaje, y entonces Ine-san se marcha enfadada y medio llorando a su habitación, porque se opone rotundamente a que vayas.



"Agradece" a tu amigo su ayuda, y a continuación te diriges a Dobuta para visitar a las agencias, pero en Yamanote una preocupada Megumi te comenta que el pequeño grito se lo ha escapado (2). Tranquilízala contándole que lo vas a buscar, y sal corriendo hacia las escaleras ►





►► que hay junto a la carretera del mismo Yamanote, donde escuchas a la dichosa mascota maullar (3). Si dejas por ellas, las encontrarás junto a la bicicleta, y cuando vayas a cogerla saltará una secuencia en la que Nazomi te pregunta si también buscas al gato. Entrégaselo a la niña, y verás cómo te lo agradece.

Continúa tu marcha y, cuando ya estés en Dobutsu, entra en la "Global Travel Agency" (4), que está situada enfrente del puesto de permisos de Tom. El amable dependiente te da un panfleto en el que viene impreso el precio del viaje: nada menos que 195.000 Yen, toda una pasta. Al ser muy caro, te vas a la otra, la muy "sospechosa" "Asia Travel Co." (5), que está cerca de la floristería "Ada Florist", haciendo esquinas.

Como la irragutable dependiente que trabaja allí no te atiende, debes que recoger otro panfleto en el que el precio del vuelo a Hong Kong es más asequible: "solo" 158.000 Yen.

Regresa a casa para discutirlo con Fuku-san, quien para tu alegría te ofrece todos los ahorros que tiene guardados en su corderito-hucha, que ascienden a casi 40.000 Yen (6). ¡Ahí sí sigue sin ser suficientes, pero tu amigo te aconseja que vayas a hablar con Nazomi, que visita mucho a Canadé y quizá pueda ayudarte.

Si conversas con ella, te pregunta por qué no te marchas en barco. Es una buena idea, pero como en la "Global Travel Agency" no tienen billetes de este tipo, te toca entrar

de nuevo en la chupucera "Asia Travel" y comprar un billete para Hong Kong, que cuesta 69.000 Yen.

Como no te lo dan todavía y debes esperar cuatro horas para recogerlo, puedes aprovechar para volver a casa y agradecerle a Fuku-san su inestimable ayuda. Además, Ino-san te dice que Nazomi ha venido a traer flores para tu padre, sus preferidas.

Entrena en el Dojo un poquito, y después ve a la Agencia, donde te espera una desagradable sorpresa: la chica que te vendió el billete no está, y el tipo que te "atende" ahora dice no conocer a la chica (7). Ryo, cabreado como un mono, pregunta qué clase de antro es ese, pero dos sujetos tratan de atacarlo por la espalda. Menos mal que, tras darle su merecido, te prometen llamar al



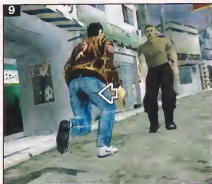
día siguiente para recoger el billete. Ahora te toca hacer tiempo como de costumbre, es decir, que puedes practicar tus golpes, visitar el "You Arcade", o comprar patatas y rollo, hasta que puedas irte a dormir.

Esta vez soltanto con la chica de coñetes que aparece en la intro del juego, y al día siguiente, Jimmy (el tipo de "Asia Travel") te llama para citarte en "You Arcade" a las doce más o menos para recoger tu billete.

Como la situación te huele mal, entrenas hasta que llegue esa hora, instante en el que asistes a la "Free Battle" más complicada del juego hasta el momento. En los recreativos te asalta el personajillo que te lleva molestando todo el disco, se come tu billete y tienes que luchar con él (8). Es realmente duro de pelar, así que

te recomendamos que emplees casi exclusivamente patadas medias o bajas, y algún lanzamiento. De todas formas, realmente de lo mismo que ganes o pierdas: si vences, escaparás así que podrás continuar jugando normalmente. Si logra derrotarlo, Fuku-san pasará a la acción, y entonces el "pseudo-hombre" huirá igualmente y tú podrás descansar durante todo un día en tu cama. ►►





► Después de experimentar cualquiera de los dos desenlaces, tienes que hacerle una "visita" al bueno de Jimmy, así que parte hacia "Asia Travel Co.". Cuando llegas allí, el tipo te empuja y comienza a comer tratando de darte esquinazo. Tienes que estar muy atento, porque aquí comienza el QTE más largo, difícil y excitante de todo lo que llevas de aventura (9) Mientras le persigues y tratas de detonarle, tienes que ir

esquivando a personas por la calle, cajas que Jimmy tira a tu pies o gente que va montada en biciclota. La secuencia de movimientos completa que se te va pidiendo es la que sigue: Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A.

Pasado el QTE, asistas a la escena final de este segundo disco, en la que Jimmy se ve obligado a frenar,

porque una furgoneta está a punto de atropellarlo. Cuando cae al suelo, tú aprovechas para sujetarle (10).

Al verse acomaldado, Jimmy, brado sobre la calle, empieza a gritar con una voz entrecortada que él no tiene el billete, y es justamente aquí donde acaba el segundo de los tres discos de «Sherrmue». En nuestro próximo número te ayudaremos a llegar al final de esta apasionante aventura.

¿ASI SE ATIENDE A UN CLIENTE?

Además de ser la peor agencia de viajes del mundo mundial, "Asia Travel Co." puede presumir de tener en plantilla a la dependienta más insoportable, paca y coqueta que te puedas imaginar. Lejos de ayudarte, eres tú el que tienes que buscar los pafletos para enterarte del precio del viaje a Hong Kong. Eso sí, cuando se trata de soltar la pasta, su actitud al no proporcionar el fajo de billetes que le des. En fin, habrá que tener paciencia.



ESPECIAL TRUCOS

■ ACCIÓN ■ VELOCIDAD ■ LUCHA ■ DEPORTIVOS ■ AVENTURA ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

Nuestra recopilación de los mejores trucos para vuestros juegos favoritos sigue creciendo. En estas seis páginas se encuentra el más extenso catálogo de claves, secretos, combinaciones, contraseñas e incluso curiosidades del catálogo de Dreamcast. Buscad bien, porque seguro que encontraréis alguno que os sirva.

#

A WHEEL THUNDER

• La trapaperras:

Para jugar con la trapaperras que aparece a veces tras una carrera del Campeonato, salve el juego justo después de terminarla. Así, si sale la trapaperras y no ganas un premio, sólo tienes que cargar el juego para poder probar suerte una vez más.

A

ARCADE

• Modo Exhibición:

En la pantalla inicial en la que aparece el consabido menestaje de "Press Start", mantén pulsados los dos gatillos del mando, al tiempo que pulsas el botón Start. Así ya puedes elegir entre todos los niveles de juego y todos los aviones.

ARMY MEN

Los combates de estos pequeños mafiosos te resultarán mucho más llevaderas si entras en el menú de códigos e introduces estas claves para acceder libremente a cada misión:

TRIGHTR: Spy Blue
SRRPNK: Sharp Mission
STTRMNR: Ruff Mission
BLZZRD: Snow Mission
SCROCT: Hoover Mission

HTKTRT: Sandbox
HTTTRT: Search Mission
TBOWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLTTRC: Forest
ZBTTRL: Showdown
HUMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMM: Thick Mission
VRCVLN: The Way Home

B

BOSS-A-DON

• Nuevos puzzles en el modo arcade:

En la pantalla que dice "Press Start", pulsa la secuencia: X, Izquierda, Derecha, Izquierda, X. Si lo haces correctamente, oírás un grito extraño.
• Todos los personajes: Ahora realiza esta secuencia también en la pantalla de presentación: Derecha, Derecha, X, Izquierda, Izquierda. Esta vez oírás un sonido de vitores y aplausos.
• Lectura del tarot: ¿Quieres que la brujita te lea el futuro? Pulsa esta secuencia en la pantalla de "Press Start": Arriba, X, Abajo, X, Arriba. Encontrarás este nuevo modo si entras en la pantalla de opciones.

BAMBOON

• Menú especial

Para ir a un menú especial con más opciones, dadas poder como iniciales los tres pequeños cerditos que hay

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX



JUEGA CON SLIM JIM:

Para jugar con ese títo loco que se hace llamar "Slim Jim", comienza un juego en modo Pro Quest, y en la pantalla de selección de personaje, pulsa Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, X. Ahora, si buscas entre los personajes, lo lo encontrarás dispuesto a todo.

TODAS LAS BICICLETAS:

Para tener todas las bici del juego a tu disposición desde el principio, comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje que quieras y, en la pantalla de selección de bicicleta, realiza a la siguiente combinación: Arriba, Izquierda, Arriba, Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, X.

TODOS LOS ACCESORIOS:

Todos los accesorios los tendrás disponibles comenzando una partida en modo Pro Quest, eligiendo personaje y bicicleta, y pulsando en la pantalla de selección de accesorios ("Style"), Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, X.

TODOS LOS NIVELES:

Para desbloquear todos los niveles del juego, entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de pista ("Track"), pulsa esta combinación: Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, X.



C

CHAOS RUCKET

• Jugar con los Chaos:

Si logras terminar el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los consabidos ratones especiales, ahora tendrás que salvar a los Chaos, las mascotas azules que aparecen en Sonic Adventure* (no se puede jugar con ellos cuando lo haces a través de Internet).

al final del episodio. Después dirígete al menú de opciones y pulsa el botón B para ir al menú especial. Allí podrás modificar tus disparos, los del enemigo, los fragmentos que salgan al destruir algo, quitar o poner el fondo del juego, y también ser invencible. Pero ahí no acaba todo: al seleccionar los "tres cerditos" como tu nombre, también tendrás acceso libre a cualquiera de los 44 niveles del juego, así como al mapa de cada uno.

COMBAT

• Modo expert:

Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsado L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.
• Cambio de vista y cuentakilómetros: Conecta un mando en el puerto de control tres, y presiona en él el botón Start cuando estés en la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La vista

normal se activará con el botón A, la vista en primera persona con el B, y una nueva vista aérea con el Y. También puedes activar el cuentakilómetros de tu coche pulsando cinco veces seguidas el botón X.

•Sin flechas:

Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Si le has hecho bien, verás cómo en la pantalla sale la frase "no arrows".

•Sin marca de destino:

Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que sale la frase "no destination markers".

•Tardí trilecio:

En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:

Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantén pulsado mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y escucharás el sonido típico de una todina.

•Mover la cámara

durante las repeticiones: Para poder mover la cámara mientras tu luchador celebra la victoria, activa la cámara libre con X, y muévela con el stick o con la cruceta del pad. Puedes cerrar el zoom con X+A, o abrirlo con X+Y.

E

•CÓMO JUGAR

•Cómo jugar al fútbol:

Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Luego baja por el túnel hasta una puerta ovalada. Sigue hasta el final y llegarás a una cámara con un miembro del Clan y un lugar en el que respirar. Sitúate en el centro y gira 180° para mirar hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una habitación con un Cristal del Siglo. Cógele y la harás casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡preparat!

F

•FERRARI TUNES 2

•Elegir nivel:

En la pantalla de inicio, pulsa izquierda, Arriba, X, Arriba, Derecha, e Y. Ahora, elige "New Game" y podrás elegir en qué nivel quieres jugar.

•FERRARI 355 CHALLENGE

A lo mejor los seis circuitos principales te saben a poco. Pues ahora te desvelamos las claves para que puedas desbloquear otros cinco

nuevos. Activarlos es muy sencillo. Solo tienes que ir hasta la pantalla de opciones del menú principal, y cuando estés allí, mantén pulsados los botones X e Y, y elige la nueva opción "passwords". Luego, introduce los códigos de cada circuito, respetando mayúsculas y minúsculas.

ATLANTA:

DaysofThunder

SEPANG:

KualaLumpur

NÜRBURGRING:

LetzteRausch

FIORANO:

CinqueVallate

LAGUNA SECA:

Stars&Stripes

G

•GALAXY TUNES 2

•Claves a telegénes:

-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGBUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: ¿Dónde está la policía? ¡De vacaciones!

-WOUNDED: El juego será más sangriento.

-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.

-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.

-LOSTTOYS: Al morir, sales con las armas que tenías

H

•HOLLYWOOD

•Salida turbo:

Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).

L

•LOONEY TUNES 5, ARCADE

Aquí tienes los códigos para jugar con nuevos pilotos y correr en todos los circuitos.

YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky.

REDWAGON: Aquí viene al gran Marvin, el marcaniel.

MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME.

SCHEWDBALL: Segunda entrega del circuito: Pirámides de Marte.

GURNIGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo.

PALDOKA: Segunda parte de La Frontera.

HOGGRAVY: Se abre otro recordito el Cuadrante del Salvaje Oeste.

CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.

MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.

YONKS: Pista del Parque Galactodrama.

ODOGARRY: La segunda parte de Galactodrama.

MICHIGANI: Accedes a la galería de imágenes.

SAMRALPH: Cometrás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo.

La izquierda será derecha, y viceversa. Así serán diferentes a los anteriores.

SILBOPS: Puedes acceder a todos las competiciones especiales sin tener que pagar un duro por ello.

■ JEDI POWER BATTLES

JUGAR AL MODO BATTLE

EN CUALQUIER MOMENTO:

Comienza una partida normal, a dos jugadores. En cualquier momento, mantén pulsados el Gatillo Derecha, y los botones X, Y. Entonces, pulsa también el botón A en el mando conectado al puerto A. Si lo has hecho correctamente, aparecerá un mensaje de confirmación del Modo Battle. Ahora peleaos contra el otro



jugador. Para desactivarlo y proseguir la aventura normalmente, tendrás que volver a introducir el truco.



•DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:

Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sítala la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salvo, y cuando reinicies el juego, presionarás la misma intro que aparece en el arcade.

•Jugar en el escenario

Aerial Garden de noche:

Entra en el modo Versus, súbita sobre el escenario Aerial Garden y pulsa Y.

M

MARVEL VS. CAPCOM

• **Cambio de orden:** Selecciona equipo y mantén pulsados los botones X, Y y el gatillo izquierdo en la pantalla Versus.

• Nueva Marrigan:

Al seleccionar personaje, ponte sobre Zangief y pulsa: Izq (x2), Abajo (x2), Der (x2).

Arriba (x2), Abajo (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Derecha, Izq, Abajo (x4), Der (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Abajo (x4), Der, y Abajo.

• Juego con Rell:

Sobre Zangief: Izq (x2), Abajo (x2), Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Arriba, Der, Arriba (x2), Derecha (x2).

• Gold War Machine:

Sobre Zangief: Izq (x2), Abajo (x2), Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Arriba (x4), Der (x2), Izq (x2), Abajo (x4), Der (x2), Arriba (x2), Izq (x2).

(x2), Abajo (x2), Derecha (x2), Arriba (x2) Selecciona con el gatillo izquierdo.

• Shadow Lady:

Sobre Morrigan: Arriba, Der (x2), Abajo (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Der (x2), Izq (x2), Abajo (x2), Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Arriba (x2), Der (x2), Arriba (x2), Izq (x2), Arriba (x2).

• Red Venom:

Sobre Chun-Li: Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Der (x2), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4).

• Orange Hulk:

Sobre Chun-Li: Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Arriba (x4), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4).

• El gatillo izquierdo:

Sobre Morrigan: Arriba, Der (x2), Abajo (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Der (x2), Izq (x2), Abajo (x2), Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Arriba (x2), Der (x2), Arriba (x2), Izq (x2), Arriba (x2).

• El gatillo izquierdo:

Sobre Chun-Li: Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Der (x2), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4).

• El gatillo izquierdo:

Sobre Chun-Li: Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Der (x2), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4).

• El gatillo izquierdo:

Sobre Chun-Li: Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Der (x2), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4).

• El gatillo izquierdo:

Sobre Chun-Li: Der (x2), Abajo (x2), Izq (x2), Der (x2), Abajo (x2), Der (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4), Izq (x2), Arriba (x4).

MARVEL VS. CAPCOM 2

• Color de la vestimenta:

Sitúate sobre el luchador y selecciona con los botones A, Y o X para cambiarlo.

• Orden de tu equipo:

Para cambiar el orden, en la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.

N

NBA SCOOTTIME

• Selección de canchas:

Para poder elegir cancha, nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados los siguientes botones (si lo haces bien escucharás un sonido característico).

-Campo propio: X + Arriba.

-Campo rival: X + Abajo.

-En la calle: X + Izquierda.

-En una isla: X + Derecha.

-Cancha Midway: Y + Arriba.

-Cancha NBA: Y + B + Abajo.

NFL QUARTERBACK CLUB

• Códigos locos:

Introduce las siguientes claves en el " Cheat Menu":

-TTTHPCK: Que te digas!

-BCHILL: Balón enorme.

-HSNFR: Juego humeante.

-TTTHPCK: Que te digas!

-MRSHMLUR: Todos gordos.

-FLBSR: Balón resbaladizo.

-SHRTGYS: Todos enanos.

NBA 2000

• Códigos variados:

-Beachboys: Balón enorme.

-Littleguy: Mini-jugadores.

-Bigfoot: Los jugadores tienen los pies enormes.

-Squishy: Jugadores planos.

-Deviduals: Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.

-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.

-Daughtboy: Los jugadores han enorgullecido.

-Alphabet: Jugadores con una cabeza gigantesca.

P

POWER STONE

• Traje alternativo:

Selecciona tu personaje pulsando el botón B.

• Mover la cámara en la pose de victoria:

Cuando ganas un asalto, puedes mover la cámara con el pad, acercando la cámara con el botón A.

POWER STONE 2

• Nuevos personajes:

Acaba el modo Arcade con todos los personajes, para elegir a Frida. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.

PSYCHIC FORCE 2012

• Cambio de vestuario:

Para cambiar el traje de tu personaje, sítalo sobre el que quieras y selecciona con el botón B.

• Imagen para tu PC:

Mete el disco del juego en tu PC para ver una imagen que también podrás utilizar como fondo de escritorio.

R

READY 2 RUMBLE

• Cambio de vestuario:

Pulsa X + Y al tiempo que seleccionas al personaje.

• Cambio los rings:

En el menú de selección de los boxeadores y en los dos mandos a la vez, debes hacer lo siguiente:

- Para pelear en otro ring, mantén el gatillo izquierdo.

- Para pelear en un gran estadio, mantén pulsado el gatillo Derecho.

- Para pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los gatillos Derecha e Izquierdo.

• Clase bronce:

En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Si vas al modo Arcade, podrás jugar con Kimo Claw.

• Clase plata:

En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también podrás elegir a Bruce Blade para pelear.

• Clase oro:

Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MDSWA". También podrás jugar con Nat Daddy.

• Clase de campeones:

Introduce como nombre del gimnasio "PDD 51". También podrás pelear con Damian Black en el modo Arcade.

RESIDENT EVIL 2

• Munición infinita:

En la pantalla de inventario, pulsa Arriba, Abajo, Abajo, Izq, Der, Izq, Der, gatillo Derecha.

RESIDENT EVIL 2

• Códigos de juego:

-YUEFD: Transporte sorpresa: ponte y juega con un DMM.

-MAGGDT: Los coches serán todavía más pequeños.

-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego.

Además hay una caja con varios coches distintos de lo más divertidos (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche monstruoso, y un carro de la compra).

-TRACITION: Para acceder a todos los circuitos.

S

READY 2 RUMBLE 2

Si cambias la fecha del reloj interno de tu Dreamcast, modificarás la indumentaria de los personajes:

1 de enero: Joey T.

17 de marzo: Arbitro

14 de febrero: Lulu Valentine.

04 de julio: G C. Thunder

23 de abril: Mama Tux.

31 de octubre: J.R. Flurry

28 de diciembre: Selene

Sinke y Rumble Man

SAN FCO. RUSH 2000

Activa primero el menú Videos pulsando los dos gatillos, X e Y. Selecciona luego el truco y pulsa estos botones:

• **Coches más pesados:** Mantén A y pulsa X, X e Y.

• **Coches más pesados:** Mantén A y pulsa los gatillos.

• **Circuito invisible:** Gatillo Der., gatillo Izq., Y, X.

JET SET RADIO

PARA PATINAR DE ESPALDAS:

Más que un truco, esto que tú continúas es la forma de hacer una cheerleader, así que no es fácil de conseguir: acuéstate práticamente con el gatillo Derecha, y después pulsa muy rápidamente Abajo, Arriba, ¡dos de espaldas!





A, A, X, Y. Luego mantén ambos gatillos y pulsa A.

•Ruedas adhesivas: Pulsa X, X y X a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los dos gatillos y pulsa A, A o Y.

SEGA RALLY 2

•Todos los coches: En la pantalla de inicio, pulsa Arriba, Abajo, Arriba, B, A, Izq., B, A, B, Abajo.

•Todos los circuitos: En la pantalla de inicio, pulsa Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, A, B, Derecha, Abajo lo más rápidamente que puedas.

STAR WARS

Estos dos trucos se hacen accesibles en el modo de aventura para 1 jugador, pero para hacerlos debes tener un segundo mando conectado en el puerto 2.

•Munición infinita: Coge el mando del puerto 2, mantén pulsados los dos gatillos y al tiempo, pulsa el botón A para activar o desactivar la opción.

•Modo invulnerable: Para activar (o desactivar) este modo que te convierte en invulnerable, coge el mando del puerto 2 y, mientras mantienes presionados los dos gatillos, pulsa B.

SPEED DEVILS

Haz estos trucos en plena carrera, sin pausar el juego.

•Coches y pistas: Presiona B, Derecha, B,

Derecha, Arriba, B, Arriba.

•Turbinas infinitas: Pulsa Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X, A.

•Fasear de fase: Pulsa Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A, X, A.

•Dinero extra: Presiona A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B, A (sólo en el modo campeonato).

STAR WARS GALACTIC FRONTIER

•Extra opciones: En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos Selecciones Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: Izq., Izq., X, X, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, Y, Der., Der., Abajo, Izq., Izq., X, Y, Der., Der., Der., Abajo, Izq., Izq., Y, X, Der., Der. Si lo haces bien, tendrás acceso al nuevo menú "Extra Option".

SF ALPHA 3

•Trajes de colores: El color del traje del luchador cambia según el botón con el que lo seleccionas.

•Juega con Shin Auma: En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Auma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SOUL REAPER

Estos trucos son secuencias que debes pulsar con el juego en pausa y los dos gatillos presionados. Si los haces correctamente, oírás un sonido similar al golpe de una espada.

•Gifto fuerza:

Pulsa Abajo, Izquierda, Y, Abajo, Arriba.

•Gifto piedra:

Abajo, B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha.

•Gifto sonido:

Derecha, Derecha, Abajo, B, Arriba, Arriba, Abajo.

•Gifto agua:

Abajo, B, Arriba, Abajo, Der.

•Gifto fuego:

Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Y, X, Derecha.

•Gifto luz solar:

Izq., B, Izq., Der., Der., Arriba, Arriba, Izq.

•Atravesar puertas:

Abajo, B, B, Izquierda, Derecha, Y, Arriba.

•Escalar paredes:

Y, Abajo, X, Der., Arriba, Abajo.

•Energía olímpica:

Izq., Der., B, Izq., Der., Izq.

•Nadar sin daño:

Arriba, Arriba, Abajo, Der., Der., Izq., B, Der., Izq., Abajo.

•Girar objetos.

Abajo, Arriba, Der., Der., B, Arriba, Arriba, Abajo.

•Todos las habilidades:

Arriba, Arriba, Abajo, Der., Der., Izq., B, Der., Izq., Abajo.

•Máxima salud:

Der., A, Izq., Y, Arriba, Abajo.

•Rellena la espiral:

Derecha, B, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba.

•Espada Soul Reaper:

Abajo, Y, X, Der., Der., Abajo, Abajo, Izq., Y, Abajo, Der.

•Espada Aerial Reaper:

A, Der., Arriba, Arriba, Y, Izq., Izq., Der., Arriba.

•Espada Fire Reaper:

Abajo, Arriba, Der., Arriba,

AVATAR GOD MODE:

Para conseguir ser completamente invencible, en cualquier momento del juego pulsa a la vez: Arriba (con el stick analógico) + Abajo (con la cruzeta digital) + A. ¡Hay algún enemigo que se atreve contigo ahora?

TEAM GOD MODE:

También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez

izquierda (con el stick analógico) + Abajo (con la cruzeta digital) + A. Ahora no habrá terrorista que se pueda sentir a salvo.

HEAVY BREATHING MODE:

Con este truco, todos los enemigos respirarán inflándose como globos aerostáticos. En cualquier momento de la partida pulsa Abajo (con el stick analógico) + A. ¡Abajo, ¿verdad?

TRICKS/STYLE

introduce estos códigos en el menú de trucos:

•Travolta: Movimientos especiales eliminados.

•Citybecome: Abre todas las puertas de las pistas.

•Twist: Tiempo ilimitado.

•Teoround: Ganarás aunque llegues al último a meta.

•Infinitedog: Este código sólo sirve para... ¡inflar las cabezas de los corredores!

•Comienzo rápido: Para poder salir directamente, presiona el gatillo Derecho justo en el momento exacto en que aparece "GO!" en pantalla. Si lo haces bien, comenzarás la carrera sin dar unos pasos como los rivales, y a toda velocidad!

STAR WARS DEMOLITION

DESDEBLOQUEA A TODOS LOS PERSONAJES SECRETOS:

Los personajes ocultos del juego son Luke Skywalker y Darth Maul y para desbloquearlos tienes que hacer lo siguiente: desde el menú principal entra en el de Preferencias y una vez en él, pulsa a la vez los gatillos Derecho e Izquierda. Entonces podrás introducir el código "Webb Shop". Vuelve ahora al menú principal y cuando llegue el momento de seleccionar personaje, tendrás a los tres nuevos esperándote.



SPRITE CHIMBES

•Ulaia invencible:

No dudamos de que eres un genio del balón, pero con este truco podrás acabar con la invasión de los Morolanses será pan comido. Sólo tienes que hacer esta combinación: mantén pulsados los dos gatillos y presiona Arriba, A, Arriba, A, Abajo, Derecha, B, Derecha y B. Si tras hacerlo oyes a Ulaia gritar, es que la reportera se ha vuelto invencible, y a partir de entonces hará sola los pases de balón que le marquen los Morolanses.

•Ulaia en llamas:

Si consigues superar el 95% de audiencia, verás cómo a Ulaia le rocea un aura rosada, dándole un aspecto todavía más espectacular.

•Barra para especiales:

Presiona el gatillo izquierdo, pausa y, sin soltarlo, teclea esta combinación: A, Y, B, Abajo, Arriba, Derecha.

•Personajes cabezones:

Ya sabes lo que tienes que hacer con el gatillo y la pausa, ¿no? Luego presiona X, B, Arriba, Izq., Izq.

•Private camera:

Empieza en cualquier modo con el Officer Dick. Pulsa el gatillo izquierdo, pausa y, sin soltarlo, presiona: Y, Arriba, Y, Arriba, B, Arriba, Izquierda, Y. Ahora búscalo en la pantalla de selección.

TRACK & FIELD

•Texturas metálicas:

Introduce estos nombres en la opción entrenamiento:

-MONTREAL: Oro.

-SYDNEY: Plateado.

-HELSINKI: Bronce.

-ROMA: Cobro.

-MOSCÚ: Crema.

-L.A.: Azul.

-MILNICH: Aluminio.

-MÉXICO: Verde.

-TOKIO: Rojo.

-ATHENS: Gris.

-ATLANTA: Naranja.

-SEUL: Violeta.

TOY COMMANDER

•99 ítems de artillería pesada:

Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo, pulsa la secuencia A, B, X, Y, B, A.

•Todas las habitaciones y fases del juego:

Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo, pulsa la secuencia A, Y, X, B, Y, X.

•Imágenes para que las veas en el ordenador:

Si introduces el disco del juego en tu PC, accederás a varias carpetas con iconos y logotipos del juego, fotos de pantalla, posters,...

•Apagar o encender las

SAMBA DE AMIGO

MODO RANDOM:

Supone que las bolas salgan "a su bola" (y nunca mejor dicho), unas veces muy pocas y otras veces en cantidades industriales. Para conseguirlo, en la pantalla de selección de dificultad, apita quince veces la marca izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición Abajo-Izquierda hasta que el modo se desbloquee.

MODO SUPER DIFÍCIL:

Lo mismo que en el Modo Random, pero en vez de ser colocando la marca izquierda abajo, tienes que aliviar en la posición más alta. Saldrán más bolas que en el árbol de Navidad de la Casablanca.



luces de las habitaciones:

Para apagar o encender las luces de una habitación, busca el interruptor de turno (suelen estar junto a las puertas) y púlsalo tocándolo (si tu vehículo vuela), o bien introduciéndolo (si tu vehículo está a ras del suelo).

•Reparación automática:

Si lo están haciendo "pupita" y quieres que tu vehículo vuelva a estar como nuevo, pausa el juego y mantén presionado el gatillo izquierdo mientras introduces esta secuencia de botones: A, X, B, Y, A, Y.

•Fuel a tope:

Ya no necesitarás ir como loco en busca del aparcado combustible cuando se te encienda la reserva: pausa el juego y, mientras mantienes pulsado el gatillo izquierdo, pulsa rápidamente la secuencia B, Y, A, X, B, X.

•Para subir el nivel de las armas:

Tres son los niveles de armas en "Toy Commander,

y cada uno es bastante más potente que el anterior. Para tener acceso a todos, pausa el juego, y mientras pulsas el gatillo izquierdo, presiona X, A, Y, B, A, X.

•Para subir el nivel de los cañones:

Tus cañones pueden cargarse con munición de tres niveles diferentes (aparecen abajo, a la izquierda de las municiones normales). Para acceder a ellos, pausa el juego, mantén presionado el gatillo izquierdo, y realiza la combinación B, A, Y, X, A, B.



VARALLY 2

•Circuitos y coches:

Entra en "Game Progression" y pulsa gatillo izquierdo, gatillo Derecho, Izq., Der., Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, A, A, Start.

VIRIUS FIGHTER 200

•Cambio de vestuario:

Mantén pulsado el botón Start antes de seleccionar personaje con el botón A.

•Jugar con Dural:

En la pantalla de selección de personaje, pulsa Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda. Pulsa después Start y podrás jugar con Dural en cualquier modo de juego.

•Jugar con el alfabeto:

En la pantalla de selección de personaje, ponte sobre Akira y pulsa Start; cócate a continuación sobre Lion y vuelve a pulsar Start, por último, sítate sobre Pai y presiona Start otra vez. Ahora, selecciona cualquier personaje y pulsa A.

•Enfrentarse al alfabeto:

En la pantalla de selección de personajes, cócate sobre Akira y pulsa Start, a continuación, ponte sobre Lau y pulsa Start; por último, sítate encima de Pai y pulsa Start. Selecciona luchador y pulsa el botón A.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:

Disparar siempre pulsando los botones A y B a la vez.

•Saber tu puntuación:

Para saber tu puntuación durante la partida, introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título, izquierdo, izquierdo, Derecha, Derecha, izquierdo, izquierdo, Derecha. Ahora selecciona el modo de juego y verás tu puntuación en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK & SKATED

•Desbloquear todo:

En cualquier momento y modo de juego, pulsa el gatillo izquierdo y pausa. Sin soltarlo pulsa: B, Der., Arriba, Abajo, B, Der., Arriba, X, Y.

•Cámara lenta:

Presiona el gatillo izquierdo y pausa. Sin soltarlo, pulsa: X, Izq., Arriba, X, Izquierda.

•Rascacielos en el escenario del desierto: Entra en el modo Training, selecciona a Jeffry como tu personaje y lucha contra cualquier otro. Entonces, mantén pulsado el botón Start mientras seleccionas el escenario del desierto, y disfruta del paisaje.

•Muñeco de nieve: Esto truco es más sencillo en Modo Versus. Selecciona a Shun y elige el escenario del desierto. Vence a tu rival, pero asegurándote de que en el momento del K.O., Shun esté firme al sol. Cuando la cámara comienza a girar alrededor de Shun, aparecerá un muñeco de nieve tras él.

•El amor secreto de Pai: Si luchando con Pai vences a Akira en el gimnasio de artes marciales, conseguirás una pose secreta de Pai en la que lanza un beso a Akira y después le hace burla.

VIRTOA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan: En la selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia y pulsa Start.

•MVP Royal Genki: Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona al mismo tiempo Start y A.

•Equipo FC Sega: Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes: En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y después pulsa el botón A.

•Desbloquear equipos: Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotas en la final.

•Nueva música: Entra en el modo Arcade presionando a la vez los botones Start y A, y después

haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios: En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa A.

VIRTOA TENNIS

•Tenistas secretos:

-KING: Debes conseguir ser el número 1 del ranking en el modo World Circuit.

-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas: Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones:

-BIG WALL: Acabe el nivel 3 con 5 segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Acaba el

nivel 3 con 10 sec. de sobra.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.

-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobranos.

-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!

-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cejas") con sólo dos bolas.

-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cejas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara: Cuando voyas a sacar,

sorprende a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones A y X, y al mismo tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo en el que juegues).

W

WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos" a la que se accede desde el menú principal, y actívalos después en la pantalla que se llama "Colección de Códigos":

•Wackyglowway: Desbloquee todos los desafíos y abra todas las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers: Desbloquee los tres coches especiales del juego: el Autocconvertible, el Escala Rascada y el Superferrari de Pierre Noddyana y Patán.

•Bargeinbasement: Introduciendo esta palabra tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crackednails: Con esta palabra activarás el modo invencible.

1000

pt.
descuento

en cualquiera de estos juegos en tu Centro MAIL

- Indicar los datos de este cupón y anular los juegos que desees.
 - Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de los juegos ¡vóletos!
 - Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con la petición a Centro MAIL * C de Herrerías, 124, 2º y 3º - 28015 Madrid.
- Te lo haremos llegar por correo postal urgente.
(España Peninsular + 395 pts., Baleares + 195 pts.)

NOMBRE _____
 APELLIDOS _____
 DIRECCIÓN _____
 POBLACIÓN _____
 CÓDIGO POSTAL _____ PROVINCIA _____
 TELÉFONO _____ MODELO DE CONSOLA _____
 TRAZAR CUENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO _____

Dirección e-mail _____

CENTRO MAIL

www.centromail.es



Dreamcast

RESIDENT EVIL 3

8.990 7.990

Los datos personales que nos facilites serán utilizados para enviarle información sobre novedades de los productos de la Agencia de Promoción de Juegos de Video. Tiene derecho a consultar el fichero que contiene los datos que nos facilite. Asimismo puede solicitar la modificación de los datos que nos facilite. Los datos que nos facilite serán utilizados para enviarle información sobre novedades de los productos de la Agencia de Promoción de Juegos de Video. Tiene derecho a consultar el fichero que contiene los datos que nos facilite. Asimismo puede solicitar la modificación de los datos que nos facilite. Los datos que nos facilite serán utilizados para enviarle información sobre novedades de los productos de la Agencia de Promoción de Juegos de Video. Tiene derecho a consultar el fichero que contiene los datos que nos facilite. Asimismo puede solicitar la modificación de los datos que nos facilite.

¡CÁMBIA EL 26/02/2001 NO ACUMULAS A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

EL PROTEGIDO

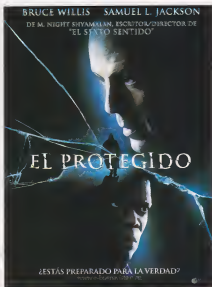
Willis quiere saber qué pinta él en este mundo

Bruce Willis y M. Night Shyamalan, protagonista y escritor/director de "El sexto sentido", se han vuelto a unir para dar forma a una original historia en la que se combinan el thriller y la ciencia-ficción.

"El protegido" narra la historia de David Munn, un tipo al que un día le cambia la vida al convertirse en el único superviviente de un accidente de tren en el que hay 124 víctimas. ¿Casualidad? Podría ser, pero aquí es donde entra en escena Elijah Price (Samuel L. Jackson), quien afirma tener una explicación a su extraño caso. Pero claro, si vosotros queréis saberlo también, lo mejor será que os enterais yendo a verla.

Estrena: En pantalla

Internet: www.e-buenavista.com



Doble Juego LO ÚLTIMO DE KEN FOLLET

El prolífico escritor británico Ken Follet, del cual todos conocéis y muchos habéis leído novelas como "Los Pilares de la Tierra" o "El Tercer Gemelo", acaba de editar en España su última obra, bajo el título de "Doble Juego".

Ambientado en plena Guerra Fría, durante los años en que EEUU y la URSS disputaban la carrera espacial para demostrar su poderío, la novela ofrece una trama compleja, llena de acción y con no pocas sorpresas.

Editorial: **Grainha**

Precio: 3.200 ptas.



OASIS

FAMILIAR TO MILLIONS

Los tempestuosos hermanos Gallagher firman la paz durante unas horas para dar un concierto en el famoso estadio londinense de Wembley, y el fruto de aquella (momentánea?) reconciliación familiar es este disco grabado en directo, en el que se incluyen las canciones más famosas de uno de los grupos más importantes del siglo pasado... y seguro que de éste también, si es que estos hermanitos dejan de pelearse y se portan como buenos chicos.



LA NUEVA DREAMARENA

¿Has visto cómo ha cambiado?

Hace ya un mes, Sega y Terra llegaron a un jugoso acuerdo que, además de permitirnos disfrutar de la tanta plana de Teletónica, ha supuesto una remodelación total de Dreamarena. El portal de Dreamcast se ha convertido en un espacio enormemente atractivo, con unos contenidos mucho más variados, y por el que nos resulta

todavía más sencillo navegar.

Ahora, cuando nos conectamos a Internet desde nuestra consola, podemos entrar en el nuevo portal Dreamcast-Terra, en el que hay contenidos de música, deportes, cine, etc. Ésta es una zona a la que se puede acceder también con un PC marcando la dirección: <http://dreamcast.terra.es>.

Y desde este portal podemos acceder a la nueva Dreamarena, exclusiva para los "dreamers". Aquí los contenidos el que están relacionados con el mundo de Dreamcast y sus juegos. Tenemos noticias, imágenes, y también un montón de concursos y sorpresas que se actualizan constantemente. ¿Qué grande es nuestra consola!



WEBS de skateboard



FLUG 21

En esta página podemos encontrar todo tipo de información sobre el mundo y el equipamiento que necesitamos para iniciarnos en el mundo del skateboarding. Incluye noticias sobre eventos, eventos, etc., así como todo tipo de consejos y trucos. La página está en inglés y alemán. www.flug21.skateboard.com



ROCK SKATE

Esta página es el portal de los jugadores de skateboarding "Rock Skate", a través de los cuales se puede encontrar toda la información sobre eventos, eventos, etc., así como todo tipo de consejos y trucos. La página está en inglés y alemán. www.rockskate.com



SANTANDER SKATEBOARDING

Se trata de la mejor web española sobre el skate, con contenidos sobre los que cabe destacar todo tipo de artículos, un foro para aprender trucos, videos y otros planes, e incluso un listado sobre la más reciente de este deporte. <http://www.santander.es/santander/santander>

WU-TANG CLAN

Sea nada más y nada menos que diez chavalotes que llevan ya un montón de tiempo elevando el rap a los lugares más altos de la música contemporánea. Tras un tiempo de silencio, en el que todos ellos han llevado a cabo proyectos individuales más o menos exitosos, el que ha sido reconocido como el grupo de "hip-hop" más importante de los 90 trae su último trabajo, "The W", que para muchos es ya su mayor obra.



Ganadores del concurso «Power Stone 2»

Raúl Galiana y Pío: Nazario
Rafael Andrés Díaz: Nazario
Angel Fernández Vázquez: Nazario
Rubén Pérez Pineda: Nazario
Juan A. González Vázquez: Nazario
Diego Rodríguez: Nazario
Luis J. Pérez: Nazario
Angela Fernández García: Nazario
Rafael Pineda: Nazario
Santiago Gómez: Nazario

Alfonso González: Nazario
Javier Martín: Nazario
Pablo Gómez: Nazario
Miguel A. Gómez: Nazario
Julio Fernández: Nazario
Diego Rodríguez: Nazario
Miguel A. Gómez: Nazario
Santiago Gómez: Nazario
Santiago Gómez: Nazario
Javier Martín: Nazario

Y este mes te recomendamos...

Granujas de medio pelo

Woody Allen es un genio reconocido por todos los que entienden de cine. Sin embargo, a nosotros nos parece que su carrera tiene una doble cara. Está las películas "serias", culpables de que nos echemos de la sala por el volumen de nuestros ronquidos, y por el otro las de humor, que es donde lo borda.

"Granujas de medio pelo" pertenece a este último grupo, así que se la recomendamos a todos los que quieren reírse un poco más. Cuenta la historia de un matrimonio de ladronzuelos que se hacen millones de reboto, y aunque sus chistes no tienen un humor tan fino como el de otras películas de Allen, tiene momentos divertidos (no os perdáis el intento de atracar a un banco del principio). Eso sí, la estrenaron hace unas semanas, así que id a verla antes de que la quiten de la cartelera!



LÍMITE VERTICAL

La lucha del hombre por la supervivencia



De la mano del reconocido director Martin Campbell ("La Máscara del Zorro"), nos llega "Límite Vertical", una aventura de acción en la que Chris O'Donnell, nominado por este papel para el Globo de Oro, emprenderá una arriesgadísima expedición para salvar a su hermana, interpretada por Robin Tunney ("El final de los días"), y a su equipo de escalada.

La acción de la película transcurre en el Himalaya, en el K-2, la segunda montaña más alta del mundo tras el Everest. Un equipo de escalada ha quedado aislado en su cima, y debe ser rescatado en una lucha contra el tiempo y el poder desatado de las fuerzas de la Naturaleza.

Mucha frío, mucha acción y unos efectos especiales de verdadero lujo nos esperan en una cinta en la que tampoco falta un toque de suspense.

◆ Estreno: 2 de febrero

◆ Internet:

www.verticallimit.com

CONCIERTOS

Marilyn Manson

Los fans del rock sinistral tenemos una doble cita con este transgresor, que presentará su último disco, "Holy Wood (In The Shadow Of The Valley Of Death)". La entrada costará 4.000 pts.
◆ 27 de Enero: Gijón, Pab. La Casilla.
◆ 28 de Enero: Barcelona, Palau de la Música.



The Offspring

Si el mes pasado os presentábamos su último disco, "Conspiracy of One", ahora ha llegado el momento en el que vamos a poder verlos en vivo y en directo. El precio de los dos conciertos será de 3.800 "pelotas".
◆ 10 de Febrero: Barcelona, Pab. de la Vall d'Hebron.
◆ 11 de Febrero: Madrid, Plaza de toros de Utrilla "La Cebolla".



Eric Clapton

Este genial guitarrista vendrá a España con su Tour "Nothing but the blues", una gira en la que podremos escuchar el alucinante directo de su último trabajo, "Riding the King".
◆ 22 de Febrero: Madrid, Palacio de los Deportes.
◆ 25 de Febrero: Barcelona, Palau Sant Jordi.

RELOJ SWATCH BEAT

LA HORA DE INTERNET

Seguro que casi todos conocéis ya la nueva forma de medir el tiempo que se está imponiendo en la red de redes, el denominado "Internet Timing", inventado hace poco por la compañía suiza Swatch.

Como sabréis, se basa en dividir las 24 horas que tiene el día en 1.000 unidades, llamadas "beat". El "día Internet" (o sea, las "000 beats") comienza a las 00 horas de la ciudad de Biel, una pequeña ciudad suiza donde tiene su sede la compañía Swatch (el fin y el cabo, el sistema lo han inventado ellos).

Si a os nos queremos volver locos haciendo cuentas para saber a qué hora quedaremos con algún amigo que vive en otro país para jugar una partida online, lo mejor es que nos compremos este reloj "Swatch Beat". Se presenta en tres colores, con las funciones típicas de un reloj digital (alarmas, cronos, etc.) y, por supuesto, la hora beat (que, por cierto, va a ser la que mida el tiempo en «Phantasy Star Online»).

► **Mod:** Swatch beat
► **Más información:** www.swatch.com



Mini-Disc de PANASONIC

Compacto, ligero... ¡y cómo suena!

Este nuevo reproductor Mini-Disc de Panasonic nos ofrece las posibilidades de la música digital en soporte físico, el mini-disc, de forma que con él podemos grabar nuestros CD y escuchar música durante más de 20 horas, usando sólo una pila recargable y otra alcalina. Incorpora pantalla LCD de gran tamaño retroiluminada, mando a distancia y todas las funciones propias: grabación sincronizada, edición de títulos, marcador, memoria antirrebotes de 40 segundos, etc.



► **Mod:** SJ-MR 100
► **Más información:** www.panasonic.es

HI-FI DVD DE SANYO



Para ver pelis en tu equipo musical

Es el sistema Hi-Fi por componentes más sencillo de Sanyo, y está compuesto de un sintonizador con 36 presintonías y un DVD compatible con sistemas DVD Video, Video CD, CD-Rom y CD. Una forma sencilla de tener un equipo Hi-Fi que también se puede conectar a la tele para ver películas en DVD, con la garantía de calidad que Sanyo sabe ofrecer.

El sistema tiene también la opción de ampliarlo con otros componentes, como un Mini-Disc, así como una pilaéne con control electrónico Full-Logic.

► **Mod:** SY5 677D
► **Más información:** www.sanyo.es

Nokia

9210

El más completo de Nokia... y del mundo

La nueva maravilla de Nokia, el 9210, llegará al mercado español de telefonía móvil en los próximos meses, así que ya podemos comenzar a ahorrar para comprarlo.

Representará un avance de los importantes, al incorporar un teclado, un monitor en color de alta resolución, y casi todas las posibilidades de un PC.

Además, va a ser el primer producto Nokia que soportará las aplicaciones y programas más utilizados por cualquier ordenador, como el sistema operativo Windows (98, y por supuesto, también nos dejará hacer llamadas de teléfono).

► **Mod:** Nokia 9210
► **Más información:** www.nokia.es



REPRODUCTOR ELECTRÓNICO DE MP3 SANYO

Un concierto en la bolsillo

El recién estrenado nuevo modelo nos ofrece la posibilidad de escuchar nuestra música preferida en cualquier lugar, y de la manera más compacta y ligera posible gracias a avances de la electrónica como el nuevo reproductor SSP P07 de Sanyo. Este pequeño "aparatito" nos permite reproducir hasta una hora de música en formatos MP3 y AAC, que grabamos de

Internet o de un CD, conectándolo a nuestro PC vía puerto USB.

Tiene el tamaño de un mechero y pesa tan sólo 58 gramos, así que ya no tenemos excusa para escuchar nuestros MP3 en cualquier sitio... de la galaxia.

► **Mod:** Sanyo SSP P07
► **Más información:** www.sanyo.es





DREAMCAST
29.900

VISUAL MEMORY

TOMB RAIDER
CHRONICLES

JET SET RADIO



pedidos por teléfono 902 17 14 19

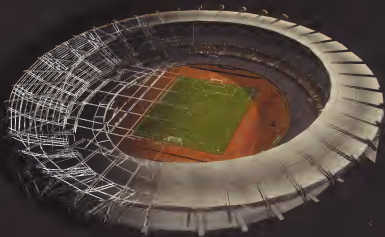


EXCLUSIVO
DREAMCAST

SEGA



DREAM SOCCER



UEFA Dream Soccer marca un antes y un después en el mundo del fútbol. Aportando nuevos sistemas de competición hasta ahora inéditos en la historia del género como Global Domination, Time Attack y Team Battle. UEFA Dream Soccer. El Fútbol ya no es lo que era. Ahora es mucho mejor.




Dreamcast
Up to 6 billion players


INFOGRAMES


www.dreams03.com

Silicon
Dreams 

Any individual names and images, as well as club, team and stadium names, their logos and player strips, are the property of their respective owners. UEFA shall bear no responsibility for any unauthorized copying and/or usage of such information by third parties. UEFA and all its competition logos and names are registered trademarks of UEFA and/or are used herein with the permission of UEFA. These trade marks may not be reproduced without the prior written permission of UEFA. All rights are reserved. Copyright 2003 Silicon Dreams Studio Limited. Published by SEGA CORPORATION, 2000 All rights reserved. Infogrames 2000 All rights reserved.